

PLAY! ZINE

BESPLATNI
MAGAZIN

37 | SEPTEMBAR 2009.

KLAN RUR
www.klanrur.rs

COVER STORY: TRIJUMF MRAČNOG VITEZA



WOLFENSTEIN



ARMA 2



CALL OF JUAREZ 2

EKSKLUZIVNO: NAJVEĆI EVROPSKI FESTIVAL IGARA: GAMESCOM 2009 * ŠEST IGARA RAĐENIH PO LETNJI FILMSKIM HITOVIMA * RADEONI ZA SVAKOGA



www.play-zine.com

POSTIGNIMO 10 MILIONA GOLOVA KOD KUĆE

I JOŠ 10 MILIONA U GOSTIMA. PROMENIMO ISTORIJU DOK
ČEKAMO DORUČAK PODIGNIMO PEHAR PRE RUČKA. POŠALJIMO
ODBRAMBENE IGRAČE PO BUREK KORISTEĆI DRIBLING OD 360
STEPENI. ISKORISTIMO SVAKI PEDALJ TERENA POBOLJŠANIM
ZATVARANJEM, PRECIZNIM DODAVANJEM I POSTAVLJANJEM,
DVE SEZONE ZAISTA UŽIMO U IGRU. ZAIGRAJMO FIFA-U.



LET'S FIFAT10



FIFA.EASPORTS.COM

U PRODAJI OD 2. OKTOBRA 2009.
ZA SVE IGRAČKE PLATFORME!



© 2005 FIFA



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. "© The FIFA name and OLP Logo are copyright or trademark protected by FIFA. All rights reserved." Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 1996. The Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited and the Premier League Club logos are copyright works and registered trade marks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under licence from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the licence granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. All other trademarks are the property of their respective owners.

BROJ 37 – SEPTEMBAR 2009.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

GLAVNI UREDNIK:

Milan Đukić

UREDNIK:

Luka Zlatić

REDAKCIJA:

Aleksandar Vuletić, Ivan Todorović,
Uroš Miletić, Nikola Dolapčev, Viktor Popović

SARADNICI:

Vukašin Stijović, Marko Nešović,
Nikola Nešović, Vladimir Dolapčev,
Nikola Jovanović, Viktor Vidosavljević,
Vladislav Herbut

ART DIREKTOR:

Ivan Ćosić

POSTAVKA PRVOG BROJA:

Jasmina Radić

PRELOM:

Đorđe Petrović

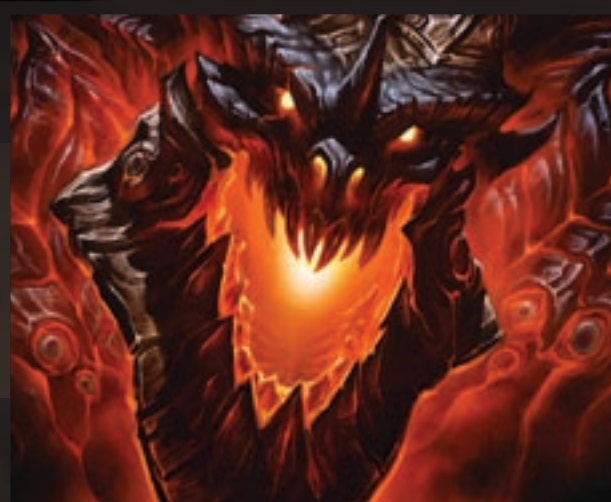
KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com
Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije,
Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i od-
govorni urednik Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br.
1 (juni) -. - Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način
dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis
izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

WOW: CATAclysm

Ovogodišnji Blizzcon nismo posetili, ali smo dosta pažnje posvetili novoj ekspanziji za World of Warcraft, koja će doneti ozbiljne promene



MONKEY ISLAND

Ovog meseca imamo trostruku dozu avantura Guybrusha Threepwooda, rimejk originalne igre i dve epizode potpuno nove avanture.



ASUS M4A78-HTPC/RC

Ne želite neku prebudženu overklokersku matičnu ploču, već nešto što je malo, kompaktno i radi posao? Ne tražite dalje od ovde opisane



QUICK PICK 1 2 3...

PLAY!

ZINE

AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:

GOLD

Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zaslužuje da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



SILVER

Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom izuzetnom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



BRONZE

Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zaslužuje da se makar malo izdvoji od drugih.



PLAY #37

TECHWARE	7
13TH PAGE	13
FLASH	16
EVENT	26
RETRO.....	40
PREVIEWS	44
REVIEWS	53
HARDWARE.....	106

REVIEWS #37

BATMAN :ARKHAM ASYLUM	54
WOLFENSTEIN.....	57
ARMA II	60
FIGHT NIGHT ROUND 4	63
TALES OF MONKEY ISLAND 1&2	66
THE SECRET OF MONKEY ISLAND SE.....	69
TRINE.....	72
GHOSTBUSTERS	76
CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD	78
SPORE GALACTIC ADVENTURES	81
BLOOD BOWL	83
HEROES OF NEWERTH	86
SECRET FILES 2: PURITAS CORDIS.....	89
WII SPORTS RESORT	92
STREET FIGHTER IV	94

EVENTS #37

AION DRUŽENJE U PEŠTI.....	26
GAMESCOM 2009, KELN	30
TELLTALE GAMES INTERVIJU	38

PREVIEWS #37

SEPTEMBAR 2009	44
WOW: CATACLYSM	47

U OVOM BROJU...

HARDWARE #37

ASUS M4A78-HTPC/RC	107
ASUS UX50V	109
HITOVI LETA.....	111
PREPORUKE ZA KUPOVINU	115

PETLIĆU PEVAČU...

... mislim da sam ovako već počinjao neki uvodnik, mada sad, ne mogu da se setim. Sve u svemu, škola je ponovo počela, posao je ponovo počeo, Beograd je ponovo počeo. Rekoh ja tako pesnički, i odoh da igram Soul Calibur na Dreamcastu ...

No, mi nismo plandovali, bili smo ga GamesCom festivalu u Kelnu, najvećem igračkom festivalu u Evropi, onom koji je nastao na slavi Gaming Conventiona iz Lajpciga i kojeg su potom „preoteli“ zapadni Nemci, ua-ua njima.

Stoga, znate šta vam je činiti, pravac na čitanje GamesCom izveštaja, a posle toga i sve drugo što smo za vas pripremili. Ima tu kojekakvih video igara, hardvera naravno, a sve to ono što smo nekako uspeli da nakrpimo za vreme leta kada se obično ništa novo i zanimljivo ne pojavljuje u prodaji.

U ovo neko isto vreme, taman kad smo bili na „velikom odmoru“, slavimo i tri godine od osnivanja PLAY-a. Nije malo, zar ne?

TOP 3

GOLD AWARD BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Možda mi mnogo volimo stripove, i možda nam je Batman suviše gotivan super heroj, ali znamo da nismo jedini i da je Batman: Arkham Asylum ozbiljan kandidat za igru godine. Proverite zašto tako mislimo.



SILVER AWARD FIGHT NIGHT ROUND 4

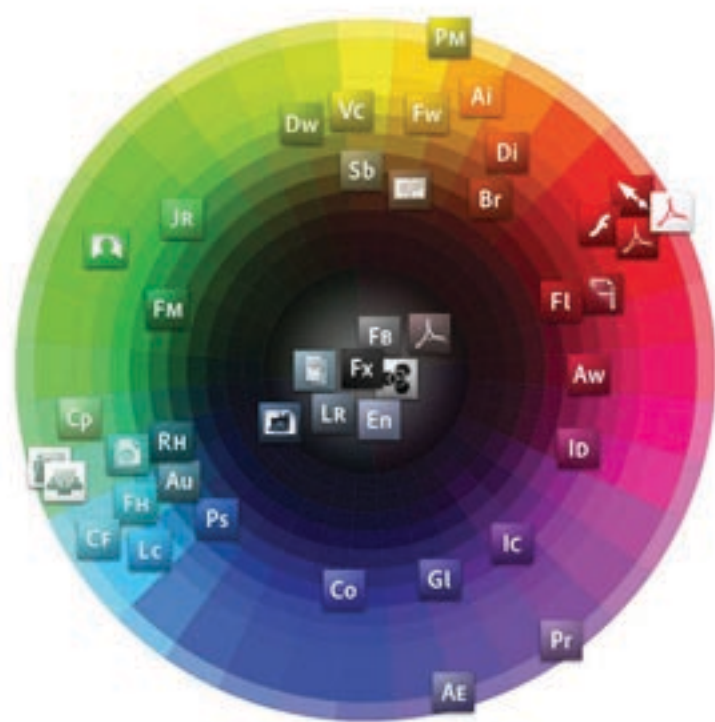


Najbolja simulacija boksa, i igra koja je svojeručno proslavila grafičke mogućnosti Xbox 360 konzole, ove godine postaje još bolja. Čak i ako ne volite boks, uživaćete u sjanim mečevima legendarnih boraca.

BRONZE AWARD HEROES OF NEWERTH



Možda će vas začuditi kako rimejk jedne mape/moda, i to u beta fazi, može da uzme bronzanu nagradu, ali budimo realni. Dota je na BattleNet-u igranija od klasičnih Warcraft 3 igara, a Heroes of Newerth je već sada bolji.



Adobe
CS4

► ADOBE POTVRDIO OBUSTAVLJANJE PODRŠKE ZA POWERPC RAČUNARE U CS5 PAKETU

Apple potvrđuje da njihov Creative Suite 5 paket neće raditi na starim Mekintošima baziranim na PowerPC arhitekturi, već će oni sa takvim računarima morati da ostanu na CS4, ili da kupe sebi Intel. Ipak, kako ni CS "četvorci" ništa ne fali, vlasnici starijih Mekova nemaju kritičnog razloga za apgrejd još najmanje godinu dana.

ON THURSDAY, SEPTEMBER 10, 2009
you won't believe your eyes

Please join us as we unveil a new PC experience.
Formal invitation with more details to come.

AMD

► AMD IZBACUJE PRVE DIRECTX 11 GRAFIČKE KARTICE 10. SEPTEMBRA

AMD najavljuje da će 10. septembra izbaciti prve DirectX 11-kompatibilne grafičke kartice, mesec dana pre komercijalnog izlaska Windowsa 7 koji donosi DirectX 11. Nije objavljeno puno detalja, tako da će to možda biti i samo najava, uz početak prodaje kartica tek krajem septembra ili početkom oktobra, ali će u svakom slučaju AMD ponovo biti ispred NVidie, bar na neko vreme.

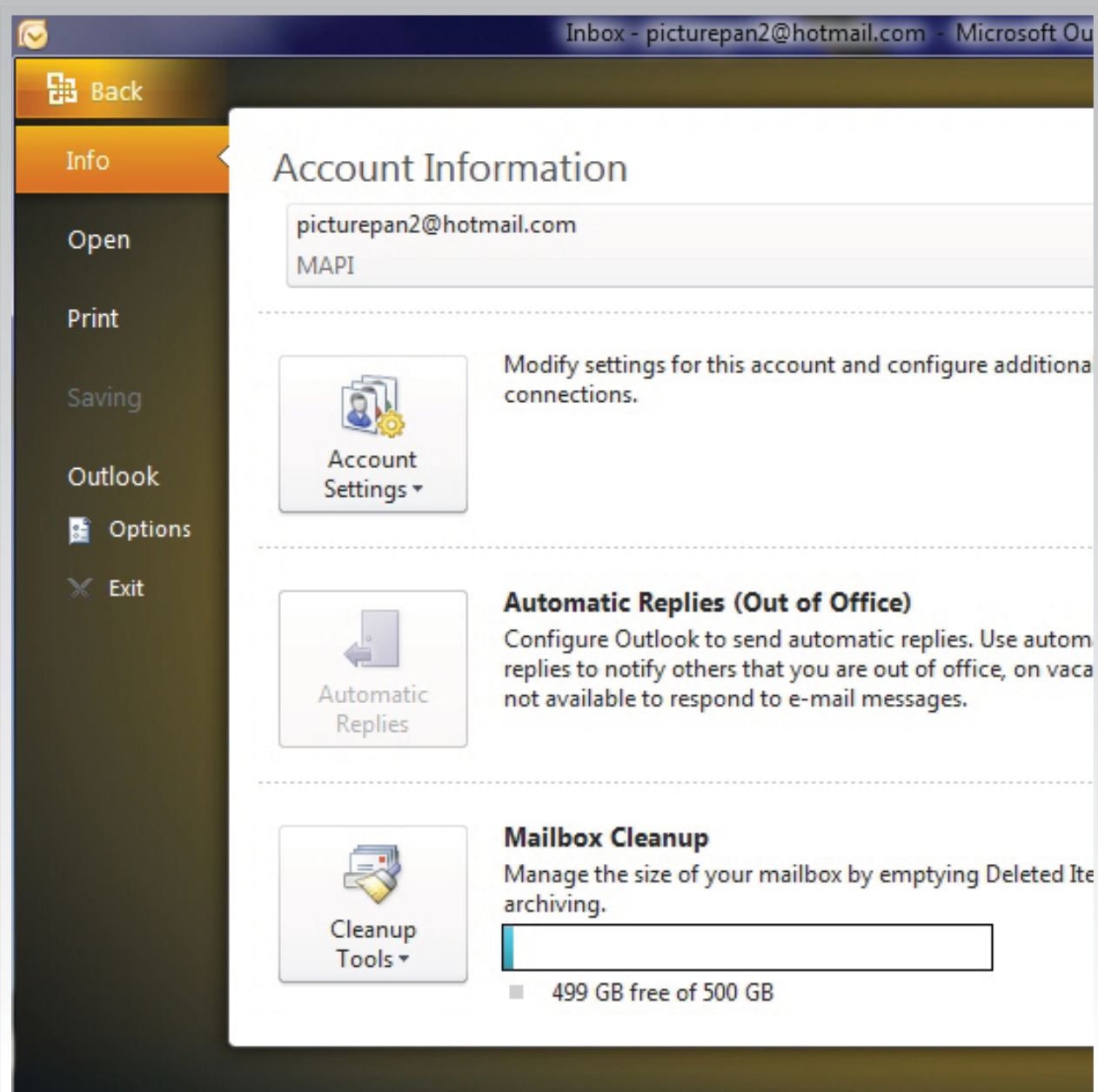
► NVIDIA SLI TEHNOLOGIJA LICENCIRANA I ZA CORE I7 I I5 PLATFORME

NVidia je danas objavila da su Intel i vodeći svetski proizvođači matičnih ploča, uključujući Asus, EVGA, Gigabyte i MSI, licencirali NVidia SLI tehnologiju koja će se naći na njihovim pločama baziranim na Intel P55 Express čipsetu, namenjenim nadolazećim Core i7 i i5 procesorima za LGA 1156 podnožje. Tako će vlasnici P55 ploča moći da koriste SLI veze GeForce grafičkih kartica, uključujući i Quad SLI režim na pločama sa četiri PCI Express x16 slota.



► WINDOWS LIVE HOTMAIL SADA NUDI 500GB ONLAJN PROSTORA

Microsoftov Windows Live Hotmail servis sada nudi impresivnih 500 GB prostora za skladištenje na internetu svojim korisnicima. Jeste da će teško ko ovo iskoristiti, naročito ako se uzme u obzir ograničenje veličine attachmenta u e-mail porukama, ali Microsoft makar može da se hvali kako je prestigao Googleov Gmail.



► INTELLOVA MOBILNA PLATFORMA CALPELLA DEBITUJE 23. SEPTEMBRA

Pored prvih Lynnfield procesora, Intel za septembar sprema i prve procesore za mobilne uređaje, bazirane na Nehalem arhitekturi. Ovi procesori kodnog imena Clarksfield, kao deo Calpella mobilne platforme, izlaze 23. septembra, i to Core i7 720QM na 1.6 GHz, 780QM na 1.8 GHz i 920XM na 2.9 GHz.

Core i7 720QM koštaće 364 dolara, ima 6 MB trećestepene keš memorije, integrisani dvokanalni DDR3-1333 memorijski kontroler, potrošnju do 45 W i Turbo Mode frekvenciju do 2.8 GHz. Core i7 780QM ima 8 MB trećestepenog keša, Turbo Mode do 3.0 GHz i cenu od 546 dolara. Core i7 920XM koštaće 1054 dolara na hiljadu komada, troši do 55 W i ima Turbo Mod do 3.2 GHz.

Paralelno sa ovim, Intel sprema i PM55 čipset, a prvi laptopovi bazirani na Calpelli očekuju se u poslednjem tromesečju ove godine.

► UOČEN NOVI CORE 2 QUAD Q7600 PROCESOR NA 2.7 GHZ

Intel još nije zvanično najavio novi model procesora, ali je isti uočen u ponudi Amazona, što znači da je već počeo sa isporukom OEM partnerima - Core 2 Quad Q7600 radi na 2.7 GHz, ima FSB na 800 MHz i svega 2 MB drugostepenog keša, što je duplo manje od Q8000 serije, koja je svojevremeno bila kritikovana baš zbog malo keš memorije. Intel trenutno nudi Q8400 (2.66 GHz) za 163 dolara na hiljadu komada, tako da će Q7600, kada bude zvanično predstavljen, verovatno biti nuđen za ispod 150, kao odgovor na AMD-ove Phenome X3.



► INTEL POČINJE SA OZNAČAVANJEM MODELA I PODNOŽJA PROCESORA NA KUTIJAMA

Vreme jednog podnožja za sve desktop modele polako prolazi, pa će Intel, kako bi svojim kupcima olakšao izbor i eliminisao konfuziju, početi sa označavanjem tačnog imena modela procesora kao i potrebnog procesorskog podnožja na samoj kutiji box modela. Promena zvanično kreće od 8. septembra, a ovako nešto već se pojavilo na Core i5 750 procesoru koji je izašao nešto ranije.

► GARMIN/ASUS ZVANIČNO PREDSTAVIO NÜVIFONE G60 I M20

Garmin-Asusov nüvifone, najavljen još početkom prošle godine, napokon je stigao na tržište. Za sada samo u azijskim prodavnicama, a do kraja godine i u Evropi, dva modela ovog telefona sadrže Linux (G60), odnosno Windows Mobile 6.1 (M20) softver, imaju ekrane osjetljive na dodir i interfejs koji se oslanja na poteze prstima. Za razliku od navigacionog softvera na drugim telefonima koji tokom rada učitavaju potrebne mape preko interneta, nüvifone u sebi već sadrži mape Severne Amerike, istočne i zapadne Evrope i određenih regija Azije. Prodaja modela G60 krenula je na Tajvanu ove nedelje, dok u Singapur i Maleziju stiže do kraja avgusta. M20 izlazi u septembru na Tajvanu, Hong Kongu, Singapuru, Tajlandu i Maleziji.



► GOOGLE ZAobilazi APPLEOV APP STORE ZA NOVU GOOGLE VOICE ALATKU

Prošlo je nekoliko nedelja od kako je Apple uklonio sve aplikacije iz App Storea koje podržavaju Google Voice servis, a sada portparol Googlea kaže da kompanija "intenzivno radi na prebacivanju Google aplikacija na većinu mobilnih platformi, uključujući i iPhone". David Pogue, reporter New York Timesa, u jednom tekstu otkriva da će Google izvesti zamenu za dosadašnju Google Voice aplikaciju u vidu web stranice koja će pružati identičnu funkcionalnost, a biće čak moguće i instaliranje ikonice na Home ekranu. Apple bi ovako nešto mogao da spreči jedino blokadom ove stranice u browserima na svim iPhone aparatima, a kako bi ovo izazvalo pravne probleme, Google je dobio "rundu".



XILENCE

www.xilencepower.com



**Modularno napajanje 750W
SPS-XP750.(135)M-R**



**Cooler CPU
AMD/INTEL
COO-XPCPU.4ALL.BH**

**The Passion
of Power.**



www.tntdoo.rs



TNT d.o.o.
PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA
Kolubarska 18, Beograd
Tel./Fax: 011 308 55 77
info@tntdoo.rs

www.telix.rs

TELEX d.o.o. - uvoznik i distributer
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING
Futoški put 4, Novi Sad
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444
info@telix.rs





► WINDOWS XP I VISTA TAKOĐE DOBIJAJU VIŠE BROWSERA UZ INSTALACIJU

Microsoftov predlog da se, umesto isključivanja Internet Explorera iz evropskih verzija Windowsa 7 ubace i konkurentski browseri, pa da korisnici mogu da izaberu koji će koristiti samo što nije odobren od strane Evropske komisije, a kako se može čuti, predlog bi trebalo da obuhvati i nove kopije Windowsa XP i Viste, naravno za Evropu. U ponudi će se naći najviše 10 browsera, a svaki mora imati makar 0.5% učešća u upotrebi na evropskom kontinentu kako bi ušao u krug.



► LAPTOPOVI SE I DALJE SMATRAJU SEKUNDARNIM RAČUNARIMA

Uprkos najvećem rastu prodaje na celom tržištu računara, laptopovi se među većinom korisnika i dalje smatraju "sekundarnim" računarima, i kupuju ih uglavnom oni koji već poseduju "glavni" desktop računar. Sean Maloney iz Intela smatra da će rast popularnosti netbukova samo doprineti ovom stanju, pošto su isti opremljeni jednojezgarnim procesorima, do 2 GB RAM-a i jako skromnim grafičkim procesorom. Intel kaže da će se i na sledećoj platformi (Pine Trail-M) fokusirati na portabilnost a ne na snagu, i nastaviti sa promocijom netbukova kao računara za surfovanje internetom i lagani posao. Za sve ostalo (po njima), tu su desktop mašine.

► CELERON E3000 DVOJAC STIŽE U TREĆEM TROMESEČJU OVE GODINE

Iako je nedavno izašao još jedan član Celeron E1000 familije, model E1600, Intel sprema nove, poboljšane varijante. Modeli Celeron E3200 i E3300, proizvedeni u 45-nanometarskom procesu, rade na 2.4, odnosno 2.5 GHz, imaju FSB na 800 MHz, 1 MB drugostepenog keša i potrošnju do 65 W. Za razliku od starijih Celerona, E3000 serija hardverski će podržavati virtuelizaciju. Cena nije objavljena, ali će sigurno iznositi ispod 60 dolara.

► ACER SPREMA ASPIRE ONE D250 SA 720P EKRANOM

Acer sprema reviziju svog netbuka Aspire One D250, gde će glavna razlika biti 10.1-inčni ekran rezolucije 1280x720 tačaka, naspram sadašnjih 1024x600. Izmenjeni D250 stizaće još i u dodatnoj ružičastoj boji, težiće 1.33 kg i u sebi će imati Intel Atom na 1.6 GHz, 1 GB RAM-a, disk od 160 GB, web kameru, WiFi i 10/100 LAN. Šestočelijska baterija obezbediće trajanje rada od pet časova, biće preinstaliran Windows XP Service Pack 3, a prodaja kreće u septembru po ceni od 300 evra.



Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

www.tech-industry.com

MAĐARSKI APES

Dogovorim se ja još pre oko mesec dana sa jednim kolegom sa foruma da idemo na Szin festival u Segedin, jer gostuje Guano Apes, pa malo da se prisetimo tog perioda od pre 6-7 godina kad su oni bili baš popularni, uz Korn i Offspring :) Izvadimo vize, dobijemo akreditacije, sve kao po najboljem planu.

Dode i taj dan za putovanje. Koncert počinje u 22:45, mi odlučimo da krenemo oko 15h, na granici smo za max 3 sata, imamo više nego dovoljno vremena da se snađemo po Segedinu, dođemo na koncert i slično. Naravno, polazak je bio oko 16h, ali to je sve u granicama normale. Pred put me naravno baba brifovala kakve sve parizere i kobasice uz Ariel prašak treba da kupim u Segedinu.

Na putu do granice, veliki broj austrijskih, holandskih i nemačkih državljanja kojima se tursko poreklo najlakše otkriva po tome što je zadnja šoferka toliko pretrpana peškirimima, toaletnim papirima i kesama da u njoj zapravo ništa ne vide. Stanemo na OMV, skapiramo da je izvršena turska invazija na istu, pa odmah odlučimo da ne idemo na Horgoš već na Đale, manja granica, sigurno neće biti gužve. Ljubazni GPS nas savetuje da odmah posle te pumpe ima neko skretanje i da se preko Novog Kneževca, pored Kanjiže i kroz Čoku uputimo do Đala. Fin vojvođanski krajoлик, baš lepo da se čovek provoza tuda.

Stižemo na Đale u 18:25h, nema gužve, super. Izlazi pandur, dobar dan, dobar dan, uzima pasoše, gleda ih, kao sve je ok, i progovara:

- Ali momci, ovaj granični prelaz radi do 18h!

- eeerrrm ... pa kako?

- Da, da, do 18h * odlazi unutra i odnosi pasoše i proveru ih na kompu, valjda da nismo krijumčari :) pa se vraća nazad * Ništa, morate na Horgoš.

- A jel nema neka šema, varijanta, nešto alternativno?

- Ne.

Ništa, uz razmišljanje kako je moguće da granica ima radno vreme i šta da radi neko ko živi odmah posle Đala u Mađarskoj ili na tu "desnu stranu" pa mora da ide skroz "levo" na Horgoš, krećemo mi put Horgoša, i skapiramo da je generalno relativno blizu Đala, ali kad ideš autoputem pa samo "skreneš desno", i da nismo uopšte morali kroz krajolik. Nevermind, dolazimo mi do granice već oko 19h, i očekivano, vidimo red "do utorka". Kao mala trivia, klonja na granici košta 100 dinara. Na našoj granici među turskim državljanima i ponekim Ungarom čekamo 45 minuta, da bismo onda na mađarskoj čekali još sat ipo. Tu već naravno pada u vodu odlazak u Tesko ili neki drugi shop, pa kapiram da će baba ostati bez parizera i praška.

Nakon više od dva sata čekanja na granici ulazimo u Mađarsku, Segedin je naravno na pet minuta odatle, pa veoma brzo stižemo do njega i uz male probleme oko

parkinga nalazimo zgodno mesto, te odlazimo na ovaj internacionalni festival. Potenciram Internacionalni jer niko ne zna ni reč engleskog, srpskog ili bilo čega što nije mađarski. Nema veze, nije ni toliko važno, gledamo na sat - 22:15h, koncert je u 22:45h, vrh, stižemo. Ulazimo unutra, razgledamo, provalimo nešto što je main stage ali tu nema ljudi, ok, nisu se još skupili. Obiđemo ostalo, i stvarno je ok. Podseća na štrand u Novom Sadu, kombinacija trave i peska na plaži, ima i bazena doduše.

Vidimo mi, nekoliko minuta do 23, nešto nije u redu, vrag je odneo šalu. Na svim print materijalima i dalje stoji da je Guano Apes u 22:45h, pa odlučimo da priupitamo o čemu se radi. Odgovor koji dobijamo je u skladu sa čitavim danom:

- A pa koncert je pomeren za dva sata unapred, kao i čitav festival. Uprava grada je pomerila da čitav festival mora da bude gotov do 2 ujutru pa smo čitav program danas prepodne pomerili za dva sata unapred!

- ... ali ... ali ...

!!"#\$"%&'()*+,-./:;<=>?@A

- Hehe, eto ... hehe

- ...

Tako da smo skapirali da smo pri ulasku na festival čuli taktove poslednje pesme, na koje nismo ni obratili pažnju jer ko bi pomislio da su počeli dva sata ranije. Sajt festivala je veče pre uredno imao 22:45h kao vreme koncerta, kasnije u subotu popodne su pomerili na 22:15, bez ikakve specijalne objave ili najave.

Ništa, kad smo već tu, daj da odemo na neki drugi stage, malo da se zabavimo, probamo neko tradicionalno mađarsko fast food jelo i malo se provedemo, kad smo već tu. Vesela atmosfera, dosta ljudi, vidim da su ovi "elektro" DJ-evi neki poznati, ima dosta sadržaja, sve kul.

Kad ne lezi vraže, tri minuta nakon naše odluke da ostanemo tu i zabavimo se, kreće neviđena provala oblaka, upravo ona koja je kasnije te večeri stigla i do Beograda. Trčimo do kola, i naravno mokri i skroz pokisli stižemo do automobila. I kao - wtf se događa :) Presvučemo se, odemo po Segedinu da vidimo da li nešto radi, naravno ne radi ništa pošto je to malo mesto gde je sve zatvoreno već u 22h, i zaputimo se do OMV pumpe da popijemo ponešto, da ne bude da smo ušli i izašli iz Mađarske u istom danu i to u razlici od dva sata, ima neko da pomisli da smo definitivno neki krijumčari.





► ZUNE HD SADRŽI NVIDIA TEGRA ELEKTRONIKU

Microsoftov odgovor na iPod Touch, zvani Zune HD, najavljen je pre mesec dana, a sada saznajemo da će koristiti Nvidijin Tegra system-on-a-chip procesor. Tu je ARM11 jezgro, GeForce integrisana grafika niske potrošnje sa podrškom za akceleraciju pri reprodukciji 720p video snimaka, integrisani HDMI konektor, 3.3-inčni OLED ekran osetljiv na dodir (480x272 tačke), akcelerometar, HD Radio risiver i WiFi. Sve ovo bi u prodavnice trebalo da stigne 5. septembra.



► INTELOVI 34NM SSD-OVI IMAJU PROBLEME SA LOZINKAMA U BIOS-U

Nakon salvi pohvala koje su dobili novi Intelovi X25-M G2 solid-state drajvovi od 80 i 160 GB, isplivao je problem koji se javlja sa ovim modelima ukoliko je u sistemskom BIOS-u podešena lozinka, ili je menjana ili uklonjena nakon instalacije ovih SSD-ova. Problem se manifestuje prestankom funkcionalnosti ovih drajvova i lociran je u firmwareu drajva, a Intel kaže da radi na apdejt u firmwarea i da korisnici do tada ne menjaju i ne postavljaju lozinke na BIOS računara.



► SONY UBACUJE MOVIEIQ FUNKCIJU NA BLU-RAY PLEJERE

Sony planira da na jesen pusti novu funkciju zvanu movieIQ, koja će koristeći Gracenote tehnologiju omogućiti vlasnicima Blu-Ray plejera, kompatibilnih sa BD-Live ekstenzijom, da u realnom vremenu tokom reprodukcije dobijaju informacije o filmu koji gledaju. Prikaz podataka kao što su lista uloga, sažeta radnja, soundtrack i slično zahtevaće internet konekciju (koju i inače traži BD-Live), ali i da tu funkciju podržava sam film, odnosno konkretan disk. Da bi podstakao popularizaciju ove funkcije, Sony je već objavio da će nova izdanja filmova stizati sa movieIQ funkcijom.

► MICROSOFT OBJAVLJUJE WINDOWS XP MODE RC ZA WINDOWS 7

Nakon debitovanja beta verzije u aprilu, Microsoft je izbacio release candidate verziju svog Windows XP Mode-a za Windows 7. U pitanju je virtuelno okruženje koje pokreće Windows XP Service Pack 3 pod Virtual PC-jem, što olakšava pokretanje starijeg softvera pod novim operativnim sistemom. RC verzija može se skinuti na <http://www.microsoft.com/windows/virtual-pc/download.aspx/>.



► MICROSOFT KUPIO DOMEN OFFICE.COM

Microsoft je povukao strateški potez i kupio dome Office.com, koji će u bliskoj budućnosti verovatno zameniti adresu office.microsoft.com, koju Microsoft koristi za svoje Office pakete. Domen je u Microsoftovom vlasništvu od 4. avgusta i kupljen je po nepoznatoj ceni, a prethodni vlasnik svoje adrese promenio je na contactoffice.com. Microsoft kaže da neće otkrivati planove za upotrebu ovog domena.

► OTKRIVENA IMENA INTEL LYNNFIELD PROCESORA

Pojavile su se glasine o imenima Intelovih nadolazećih Core i5 procesora, kodnog imena Lynnfield. Ono što smo do sada znali je da će modeli za LGA 1156 podnožje biti četvorojezgarcima na 2.66, 2.8 i 2.93 GHz sa integrisanim dvokanalnim DDR3 kontrolerom, 8 MB trećestepenog keša i potrošnjom do 95 W. Po novim informacijama, ovi modeli zvaće se Core i5 750, Core i7 (!) 860 i Core i7 870, i koštaće 196, 284 odnosno 562 dolara na hiljadu komada. Razlika u oznaci (i5 nasuprot i7, iako su sva tri predviđena za 1156, a ne postojeće 1366 podnožje za Core i7) je u tome što prvi model ne podržava revidirani HyperThreading, dok ostala dva zvanično mogu da izvršavaju osam threadova u isto vreme. Očekivali smo jasno razgraničavanje oznaka procesora u zavisnosti od podnožja, ali šta je tu je.

► APPLE MAC OS X SNOW LEOPARD STIŽE U SEPTEMBRU, APGREJD KOŠTA 29 DOLARA

Apple je na WWDC konferenciji objavio nove detalje o svom najnovijem operativnom sistemu, Mac OS X 10.6 Snow Leopard, koji je zakazan za septembar, odnosno oko mesec dana pre nego što Microsoft krene sa isporukom Windowsa 7. Snow Leopard ima kompletnu podršku za 64-bitni hardver, brži je i sigurniji, bolje iskorišćava više procesorskih jezgara, stiže sa OpenCL podrškom i QuickTime 10 plejerom, a pritom traži duplo manje prostora na disku za instalaciju u odnosu na svoje prethodnike.

Kompanija kaže da će oni koji već koriste Mac OS X 10.5 moći da se apgrejduju na Snow Leopard za 29 dolara, dok će paket koji sadrži Mac OS X Snow Leopard, iLife '09 i iWork '09 koštati 169 dolara.

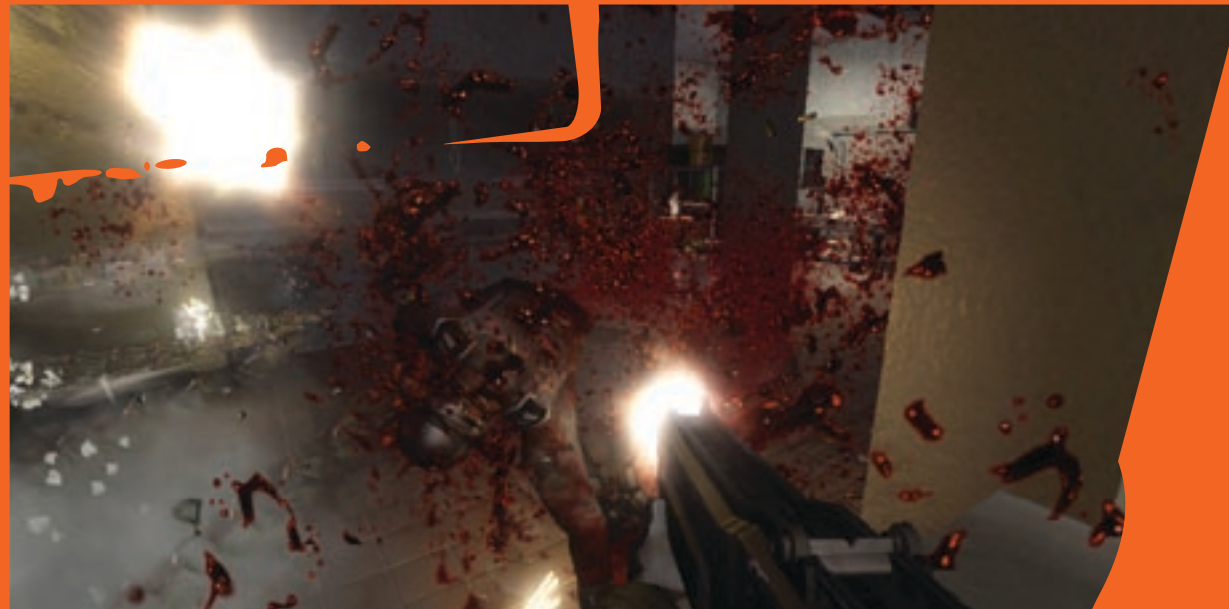


FLASH!



AVP IZLAZI U FEBRUARU

Sega kaže da će nadolazeća pucačina iz prvog lica Aliens vs Predator izaći u februaru sledeće godine. Igru radi Rebellion za PC i obe konzole.



NOVI DLC ZA FEAR 2

Lucas Myers iz Monolitha govorio je za sajt IGN o downloadabilnom dodatku Reborn za F.E.A.R. 2: Project Origin. Intervju se nalazi u Xbox 360 sekciji i nema spominjanja Windows verzije, mada znamo da je i prvi DLC izašao besplatno za PC, tako da je sva prilika da će isto biti i sa drugim. Novi paket izašao je u avgustu za konzole i doneo četiri nove singl-plejer mape, gde igrač posmatrati priču iz perspektive kloniranog vojnika.

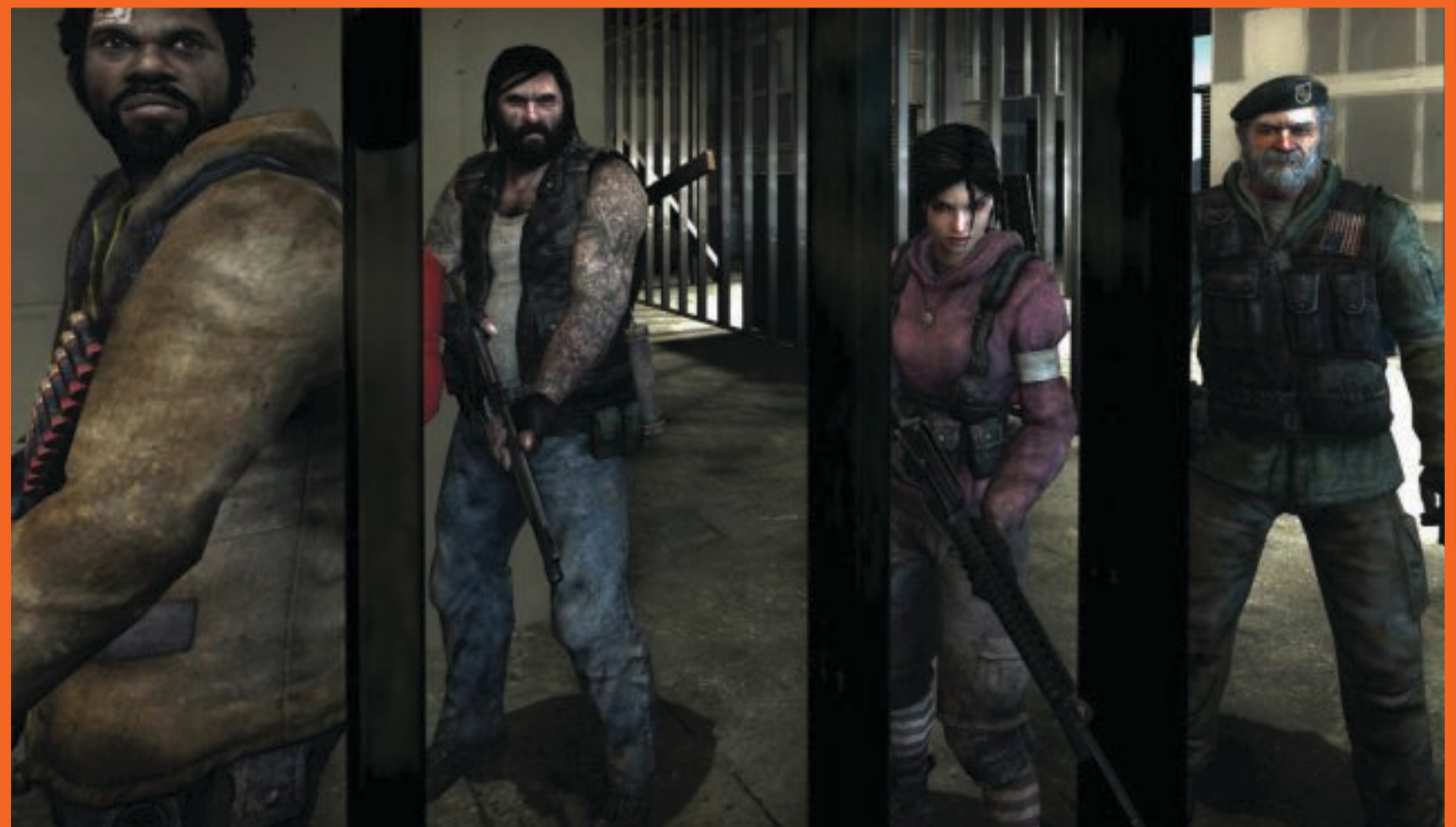
KRAJZISOVA NEMAČKA KRIZA

Cevat Yeril iz Cryteka kaže da će, u slučaju izglasavanja predloženog zakona koji će zabraniti nasilne akcione igre u Nemačkoj, kompanija biti prinuđena da se dislocira iz ove države. Sa druge strane, peticija protiv ovog zakona već je sakupila stotinak hiljada potpisa.



VALVE OBJAŠNJAVA ZAŠTO IZLAZI LEFT 4 DEAD 2 ALI NE I NOVI HALF-LIFE

G4TV objavljuje intervju sa Dougom Lombardijem iz Valvea na Comic-Conu 2009, gde on napokon kaže ono što smo već odavno znali - da je Left 4 Dead 2 izašao zato što ga je bilo neuporedivo lakše i brže napraviti nego novi nastavak Half-Lifea, gde je svaki pokret, glas i scena skriptovan i mora biti urađen savršeno, "filmski". Da parafraziramo Lombardiju, "sa AI Directorom ubacivanje novog sadržaja i testiranje Left 4 Deada ide daleko brže nego što bi bio slučaj sa programiranjem Alyx, za koju svi očekuju da sledećeg puta bude još realnije napravljena žena".





SERIOUS SAM 3 DOBIJA SERIOZNI DIZAJN

Hrvatski Croteam potvrdio je sajtu Eurogamer da Serious Sam 3 neće imati dizajn nalik na crtani film, kao u prva dva dela. Sa druge strane, gejмпlej će ostati isti run&gun kao u prethodnicima. U ostalim vestima, rimejk prvog dela sa unapređenom grafikom, Serious Sam HD, koji je ranije najavljen za PC i Xbox 360, trebalo bi da se pojavi i za PlayStation 3. Ovaj rimejk očekuje se tokom avgusta ili septembra.

GEARBOX JE DEVELOPER IGRE DUKE BEGINS

Shacknews iz nekih sudskih dokumenata saznaje da je Gearbox Software zapravo neimenovani developer projekta "Duke Begins", koji je otkazan, suspendovan ili u razvoju, u zavisnosti čijoj priči poverujete. Iako je Duke Nukem Forever i zvanično mrtav, postoji mala šansa da u budućnosti vidimo još jednu igru sa ovim karakterom, u zavisnosti od procene izdavača i rezultata sudskog spora između Take-Two-a i 3D Realmsa.

BIOSHOCK 2 ODLOŽEN

Wall Street Journal objavljuje da je Bioshock 2 odložen i da neće izaći 30. oktobra u Evropi i 3. novembra u Americi, kako je najavljeno pre nešto više od mesec dana. Igra je pomeren na za Take Two-ovu fiskalnu 2010. godinu, koja počinje 1. novembra, a pomeranje igre obrazlažu "ponovnim revidiranjem finansijskog stanja fiskalne 2009. godine" koje se nije ispostavilo sjajno. Tu je i dodatni komentar na sajtu Kotaku, gde Take Two kaže da je odlaganje napravljeno radi dodatnog poliranja igre.



ARKANE STUDIOS POMAŽE 2K MARINEU OKO BIOSHOCKA 2

Francuski Arkane Studios, koje znamo po igrama Arx Fatalis i Dark Messiah of Might & Magic, javlja na svom sajtu da je pritekao u pomoć studiju 2K Marine koji razvija nadolazeći Bioshock 2, i to na poslovima dizajna i animacije u igri. Arkane je do nedavno radio sa Valve-om na igri The Crossing, čiji je razvoj suspendovan zbog finansijskih problema.

Jednostavno Naj...



EUnetPhone
Najjeftinije

do **10x** jeftinije



EUnetADSL
Najbrže

do **16 Mb/s**



EUnetSecurity
Najsigurnije

od **203** din.



EUnetHosting
Najkomfortnije

od **269** din.

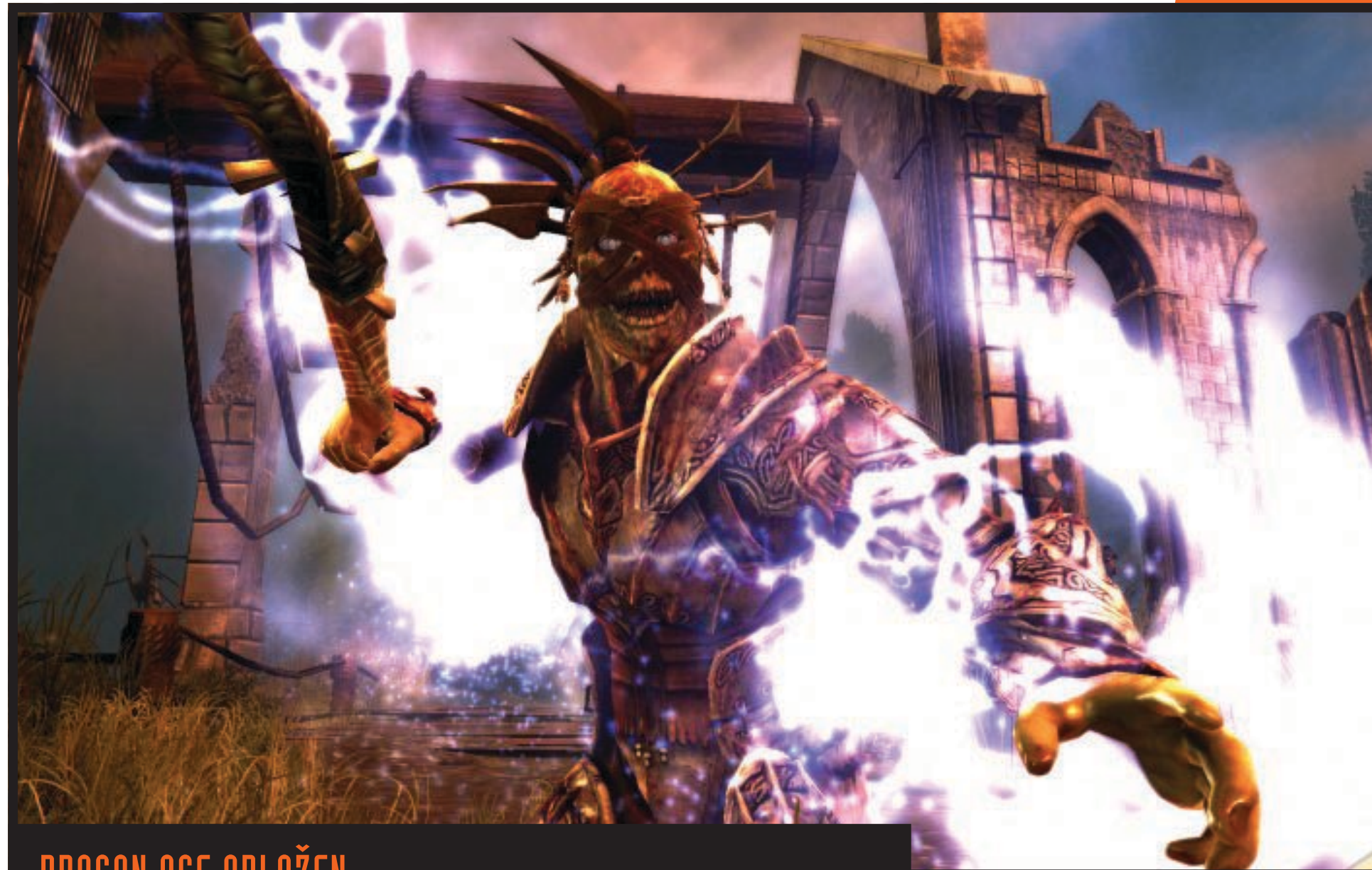

NajBoje Interneta

EUnet Info Centar 0800 300 400 | www.eunet.rs | prodaja@eunet.rs
011 330 5678 | 021 427 800 | 024 558 955



RISEN ZABRANJEN U AUSTRALIJI

Australija je odbila klasifikaciju i samim tim zabranila distribuciju igre Risen, duhovnog nastavnika Gothica, koju namerava da izbací Piranha Bytes. Australijski cenzori kažu da je problematično to što igrač u toku igre može da interaguje sa prostitutkama (nema nikakve akcije, ali ima masne priče), mogu da puše nekakvu drogu zvanu "brugleweed", a tu i tamo se u dijalozima provuče poneka neprijatna reč. Nema informacija da li će Piranha napraviti cenzurisanu verziju i ponovo podneti zahtev za klasifikaciju.



DRAGON AGE ODLOŽEN

IGN prenosi da je Bioware prijavio odlaganje izlaska svoje rol-plej igre Dragon Age: Origins na 6. novembar za PC i Xbox 360 u Evropi. Verzija za PlayStation 3 izaći će do kraja tog meseca.

REMEDY O MAX PAYNEU 3

Oskari Hakkinen iz Remedyja govori za Joystiq o njihovoj nadolazećoj igri Alan Wake, a usput komentariše i treći deo Maxa Paynea, koga ovaj put razvija Rockstar, i kaže da jedva čeka da vidi kako će igra izgledati i da je zadovoljan putem kojim je krenuo Rockstar u "trojci". Kompletano na: <http://www.joystiq.com/2009/07/16/interview-remedys-oskari-hakkinen-on-alan-wake/>.



OBJAŠNJENJE NAČINA NASUMIČNO GENERISANIH TAMNICA U DIABLU 3

Na zvaničnom forumu pojavilo se detaljno objašnjenje iz Blizzarda o načinu funkcionisanja nasumičnog generisanja tamnica i mapa u Diablu 3, po čemu su bili poznati i prethodni delovi i što je značajno podizalo "riplejabilnost" istih. Bacite pogled na <http://www.diii.net/blog/comments/bashiok-on-random-dungeon-levels/>.

BETHESDA IPAK TRENUTNO NE PLANIRA ELDER SCROLLS 5

Todd Howard je na QuakeConu 2009 izjavio da Bethesda trenutno ne planira peti deo Elder Scrolls serijala, a kada je upitan da li možda rade na MMO igri, odgovorio je sa "uvek postoji šansa", mada više u šali. Sa druge strane, na sajtu superannuation imaju listu domena koje je registrovao Zenimax, roditeljska kompanija Bethesda:

elderscrollsmmo.com
elderscrollsmmo.net
elderscrollsmmog.com
elderscrollsmmog.net
elderscrollsonline.com
elderscrollsonline.net
theelderscrollsmmo.com
theelderscrollsmmo.net
theelderscrollsmmog.com
theelderscrollsmmog.net
theelderscrollsonline.net



FALLOUT 3 NEĆE PODIĆI LEVEL CAP IZNAD 30

Jeff Gardiner iz Bethesde rekao je za sajt MTV Multiplayer da level cap u Falloutu 3 neće biti podignut iznad 30. levela (na koji je podignut sa dvadesetog u maju kada je izašao dodatak Broken Steel). Jeff kaže da bi dodatno dizanje level capa unelo dodatni disbalans u igru, ali i da je srećan što ljudi uživaju u Falloutu 3 i žele da ga igraju dugo, pa će Bethesda ovo uzeti u obzir pri razvoju svojih sledećih igara.

NOVA RAZVOJNA KUĆA DOUBLEBEAR SASTAVLJENA OD VETERANA RPG-A

Pokrenut je sajt nove developerske kuće DoubleBear Productions, stacionirane u američkom Sijetlu, a koju je osnovao Brian Mitsoda, nekada zaposlen u Black Isle Studiosu, Troika Gamesu i Obsidian Entertainmentu. U DoubleBearu sada radi i Annie Carlson, odgovorna za priču u Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir, a njihov prvi projekat biće još uvek zvanično neimenovani rol-plej koga rade u saradnji sa Iron Tower Studiosom i njihovim endžinom korišćenim u igri Age of Decadence. Radi se o RPG-u sa zombi tematikom, interno zvanog ZRPG, smeštenom u suton savremene civilizacije.

ALIENS RPG DEFINITIVNO OTKAZAN

Iako je Obsidian već objavio pa povukao informaciju o otkazivanju nadolazeće Aliens RPG igre, izdavač SEGA potvrdio je sajtu TotalVideoGames.com da je projekat definitivno otkazan. Ovo obrazlažu time što su uočili da Aliens franšiza nudi više nego dovoljno sadržaja za kvalitetnu igru, a oni žele da razmotre kakva će igra biti najbolja za ovaj "univerzum". Tako igrače očekuje novi Aliens vs Predator koji je ranije najavljen.



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED STIŽE I NA PC

Aspyr Media i LucasArts objavljuju da će Star Wars: The Force Unleashed, vrlo dobra konzolna pucačina iz trećeg lica za koju se LucasArts pravdao da neće stići na PC "zbog tehnoloških ograničenja", ipak doći i na kućevne računare. Verzija zvana "Star Wars: The Force Unleashed - Ultimate Sith Edition" sadržaće i sve downloadabilne dodatke koji su se u međuvremenu pojavili za konzole, i izlazi na jesen.

www.digitalnisvetv.com

Vaš vodič kroz domaće IT tržište

**NA 9 TV STANICA
ŠIROM SRBIJE**

Digital World

THE WITCHER PATCH 1.5

Kako je i obećao, CD Projekt je izbacio patch 1.5 za svoju popularnu rol-plej igru The Witcher. Značajan novitet je još nekoliko mini kampa-nja, tako da se još malo možete poigrati sa Geraltom ako ste prešli osnovnu kampanju u igri, a patch 1.5 sadrži i ispravke problema sa EAX zvučnim efektima i blurovanim scenama iz prethodnog hotfixa, kao i uklanjanje prove-re DVD-a, tako da se sada može igrati bez diska ubačenog u DVD drajv. Patch 1.5 težak je nešto više od 300 MB i zahteva da prethodno imate instaliran Enhanced Edition (bilo DVD varijan-tu, bilo osnovni Witcher apdejtovan na 1.4). Download na: <http://www.thewitcher.com/registration/en/www/patch.html/>.



DAGGERFALL BESPLATAN ZA DOWNLOAD

Povodom petnaestogodiš-njice serijala The Elder Scrols, Bethesda poklanja i drugi deo svim zainteresovanim igračima. The Elder Scrolls 2: Daggerfall može se preuze-ti na www.elderscrolls.com/downloads/downloads_games.htm i težak je nešto ispod 150 MB, a podsetimo, Bethesda je povodom dese-togodišnjice izbacila prvi deo ovog serijala. Obe igre zah-tevaju igranje pod DOSBox emulatorom na novijim raču-narima.



NOVA BESPLATNA EKSPANZIJA ZA ULTIMA ONLINE

Mythic Entertainment najavljuje novu, sedmu po redu besplatnu ekspanziju po imenu Mondain's Legacy za MMORPG igru Ultima Online. Ekspanzija će se automatski downloadovati za postojeće pretplatnike, a tu je i novi probni period u trajanju od dve nedelje za nove igrače i povratnike.

POTVRĐENA NOVA MMO IGRA WORLD OF DARKNESS

CCP Games otkriva da radi na novom MMO "vampirolikom" pro-jektu World of Darkness. Pre tri godine, CCP se udružio sa White Wolfom, kreatorima pen-and-paper rol-plej sveta World of Darkne-ss, u koji je svojevremeno bila smeštena i popularna igra Vampire: The Masquerade - Bloodlines. Ne zna se kada će igra izaći, ali CCP očekuje da će baza pretplatnika biti dva do tri puta veća nego za EVE Online.



IGRANJE COMPANY OF HEROES ONLINE NA ENGLISKOM

Iako je onlajn verzija Relicove strategije Company of Heroes Online trenutno dostupna za beta test samo u Kini, uz odgovarajući kineski klijent za igranje, na Community sajtu pojavile su se instrukcije kako se ovo može igrati i na engleskom. Nakon podešavanja kroz nekoliko ekrana punih kineskih slova, igra se može testirati i na prepoznatljivom jeziku, ali se ne garantuje da će sve proteći bez laga, pošto su serveri smešteni u Šangaj. Takođe, svako ko kupi bilo šta preko sistema mikrotransakcija u igri, moraće da zove Kinu za bilo kakvu tehničku podršku. Zainteresovani treba da pogledaju na: <http://community.companyofheroesgame.com/blog-post/playing-company-heroes-online-china/>.



NEMA HARVESTOVANJA U C&C 4

Sajt Command & Conquer DEN prenosi nove detalje o Command & Conqueru 4 iz najnovijih brojeva svetskih igračkih časopisa. Radikalna promena u novom nastavku je izbacivanje sistema harvestovanja resursa na mapi, što će igru okrenuti u smeru Dawn of Wara i sličnih modernijih strategija. Tu je i nekakav sistem "dinamičkog strateškog okruženja" koji igru čini "izazovnom za sve nivoe igrača", što je verovatno samo fensi ime za automatsko prilagođavanje težine misija u zavisnosti kolike gubitke pravite tokom igranja.

STARCRAFT 2 ODLOŽEN ZA 2010

Prethodna objava da će Starcraft 2 izaći do kraja ove godine bila je previše lepa da bi bila istinita, pa sada Blizzard kaže da prva kampa-nja Wings of Liberty, sa terranima u glavnoj ulozi, neće izaći ove, već tokom prve polovine sledeće godine. Prave se težnjom za ekstra poliranjem igre, stvaranjem epskog iskustva i sličnim izgovorima za ošljarenje na poslu, i upućuju na često posećivanje zvaničnog sajta igre (www.starcraft2.com).

FALLEN EARTH STIŽE U SEPTEMBRU

Postapokaliptični MMORPG Fallen Earth zvanično će izaći 9. septembra, što je blagi pomeraj u odnosu na ranije najavljenju prvu polovinu ove godine, ali ništa strašno. Igra se odvija u američkom Velikom kanjonu gde se čovečanstvo oporavlja od propasti, a igra je okrenuta "hardcore" igračima i mnogima koji su učestvovali u beta testu, naviklim na lagano uživanje jednog World of Warcrafta, učinila se preterano "neprijateljskom".

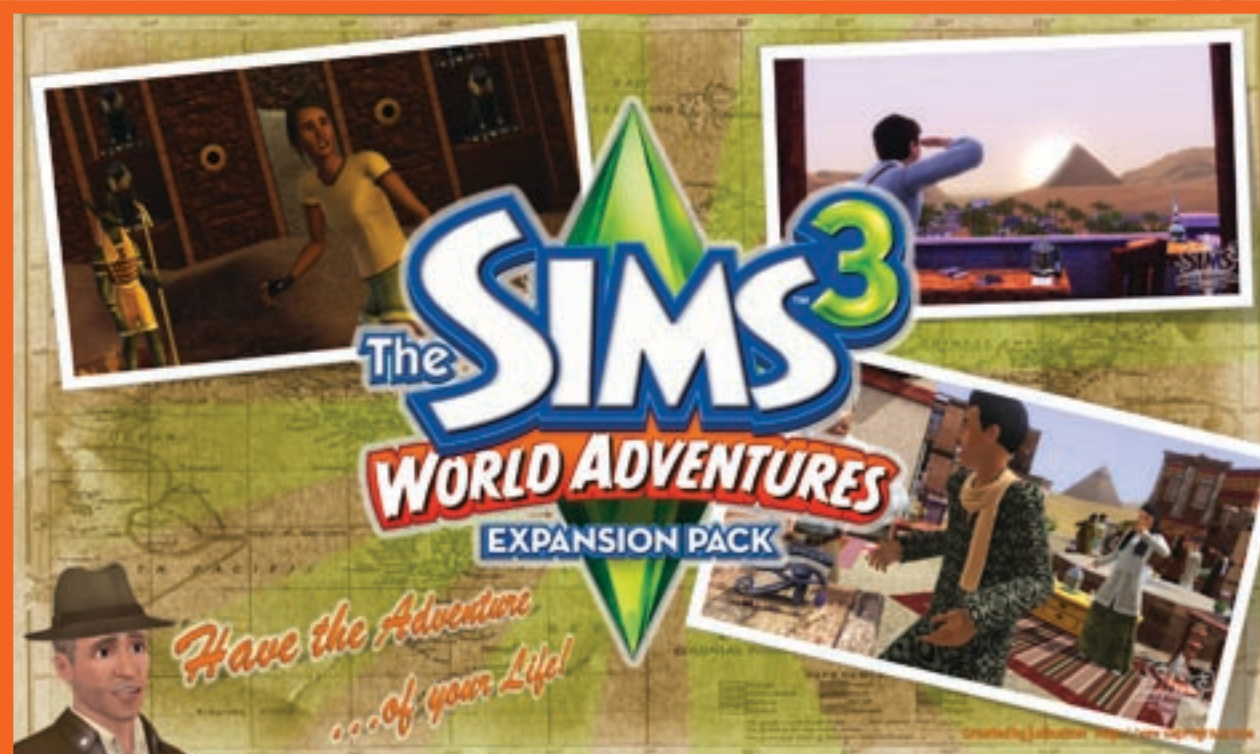


LEAGUE OF LEGENDS BIĆE BESPLATAN

League of Legends, ili skraćeno LoL, igra rađena po uzoru na DotA modifikaciju za Warcraft III, biće besplatna za igranje i finansiraće se od mikrotransakcija, javlja developer Riot Games. Stranica <http://www.leagueoflegends.com/pages/summoners/> objašnjava detalje Summoner sistema koji će se time baviti.

EKSPANZIJA ZA SIMS 3

Objava za štampu Electronic Artsa otkriva prvu ekspanziju World Adventures za The Sims 3, koja izlazi 16. novembra. Igrači će moći da posete lokacije inspirisane destinacijama iz stvarnog sveta, a oni koji kupe ekspanziju dobijaju i hiljadu "SimPoena" koje mogu trošiti za sitnije dodatke za igru.



NAJAVLJEN LEAD AND GOLD: GANGS OF THE WILD WEST

Švedski Fatshark AB objavljuje da radi na pučačini iz trećeg lica Lead and Gold: Gangs of the Wild West, koja će, makar sudeći po imenu, biti prepuna stereotipa o Divljem zapadu. Igra će sadržati timski multiplejer i kooperativni režim, i koristiće GRIN-ov Diesel endžin (upotrebljavan i u Bionic Commando, Bionic Commando Rearmed i Ghost Recon Advanced Warfighter). Pojavio se i trejler na Gametrailersu, i možete ga videti na: <http://www.gametrailers.com/video/exclusive-debut-lead-gold/53945/>.



MOGUĆI NOVI HEROES OF MIGHT & MAGIC

Ponuda za posao developerima na Gamasutri nagoveštava da je u razvoju nova Heroes of Might & Magic igra. Ponuda ističe posao vodećeg dizajnera u Ubisoft Shanghaiu, a vest na sajtu Big Download kaže i da je ponuda sadržala referencu na Heroes of Might & Magic serijal, ali je to kasnije uklonjeno. Očigledno prekasno.

THIS IS VEGAS NIJE OTKAZAN, KAŽE WARNER BROS

G4TV.com prenosi objavu Warner Brosa, koji kaže da igra This is Vegas uopšte nije otkazana i da je njena produkcija u toku. Nikakvih drugih detalja nema, a od ranije znamo da se radi o akcionoj igri koja koristi Unreal 3 endžin, i da je radi Surreal Software, odgovoran za horor igru The Suffering.



BORDERLANDS IZLAZI 23. OKTOBRA

GameSpot javlja da će postapokaliptična akciona igra Borderlands izaći 23. oktobra u Evropi, odnosno 20. oktobra u Americi. Iz 2K Gamesa kažu da se ne plaše konkurencije, jer će nadolazeća pretpraznična sezona biti nešto tanja po pitanju "AAA" igara.



DARK VOID ODLOŽEN ZA PROLEĆE

Capcom objavljuje da je njihova naučnofantastična akciona igra Dark Void odložena za poslednji fiskalni kvartal ove godine, koji se završava u martu 2010. Sajt Joystiq prenosi da je razlog ovome "želja da se igra izvuče iz jesenje sezone koja će doneti previše novih igara".

NOVI TOMB RAIDER MOŽDA ĆE BITI OPEN-WORLD IGRA

Sajt Gamersyde objavljuje nove informacije o sledećem nastavku Tomb Raidera, bazirane na postu sa sajta fourplayercoop, na osnovu podataka iz dokumenata koji su procureli iz Eidos. Tu su indikacije da će sledeći deo Tomb Raidera nositi "Mature" rejting i da će biti smešten na ostrvu, uz open-world gejملهj, nasuprot dosadašnjem izrazito linearnom napredovanju kroz igru.



AION DRUŽENJE U PEŠTI

Nekoliko loših skretanja, put za Rumu i obilaženje radova u Budimpešti i naša mala odabrana ekipa našla se u glavnom gradu Mađarske, na nečemu što se u hardverskom IT svetu naziva „skupom za dilere“. Popularni azijski MMO nakon više od godinu dana aktivnog rada u zemljama sa istoka, konačno stiže i u naše krajeve, što je bio jedan od razloga da popularni NC Soft, distri-

buter masovnih multiplayer igara, za svoje partnere ali i novinare iz jugoistočne Evrope organizuje prijatno okupljanje.

Pogled iz hotela na reku, korišćenje bazena u jednom od najpopularnijih budimpeštanskih spa centara, prijatna večera i druženje sa dizajnerima igre i zaposlenima u NC softu potvrdili su da se ovaj distributer do-

brano potrudio da Aion u medijima i među partnerima dobije promociju kakvu zaslužuje. Ako ništa, NC Softu je jedan hit naslov i zaista potreban, imajući u vidu da Guild Wars 2 neće još skoro, a drugi naslovi poput Auto Assaulta ili Tabule Rase nisu prošli kako je bilo planirano. No što se PLAY-a tiče, tu ljubazne kolege zaista nisu morale da brinu – Aion je jedna od stalnih tema još od kada





njenoj polovini podeljene zemlje sve osunčano, zeleno i lepo, dok su sa druge strane Asmodiani, oni koji su u „cepanju“ sveta izvukli deblji kraj pa je kod njih stalno hladno. Usled toga, razvili su nešto veće kandže i jači skelet kako bi preživeli, ali to i dalje ne znači da su oni loši.

Kreiranje karaktera dovedeno je skoro do savršenstva, pa ćete lako izgubiti sate i sate isprobavajući raznorazne kombinacije i praveći lika baš onakvim kakvim ga imate u glavi. Ne samo da iako igra poseduje samo dve rase vi lako napravite (makar vizuelno) elfove, patuljke ili paladine,

Kreiranje karaktera dovedeno je skoro do savršenstva, pa ćete lako izgubiti sate i sate isprobavajući raznorazne kombinacije i praveći lika



već ćete uz malo truda formirati likove po izgledu na poznate svetske face – Baraka Obamu, Vulverina, Majkl Džeksona, Bred Pita i tako dalje. Verujte, sličnost je zapanjujuća! Pored ovoga, biće omogućeno modifikovanje izgleda oružja, kako bi ono što više odgovaralo vašem liku.

Finalni delovi Aiona obuhvataće borbe u zamkovima koje kontrolišu legije, odnosno klanovi u Aionu. Sve ove bitke odigravaće se u Abyss-u, PvP zoni unutar igre. Međutim, na-

oružanja i oružja za napad na sam zamak nabavljajte se kroz PvE, a sve vreme ćete tokom borbi osvajati PvP poene koji će doprinositi tome da se kandidujete za važne funkcije unutar sopstvene legije.

Što se tiče profesija, njih je ukupno osam, i to dve u polju ekstrahovanja (Extract Vitality i Extract Aether) te

**Svaki od karaktera
od starta igre
može da leti ili da lebdi**





još šest zanata – pravljenje oružja, pravljenje oklopa, šivenje, ručni rad, alhemija i kuvanje.

I konačno – svaki od karaktera od starta igre može da leti ili da lebdi (lebdenje ne troši energiju potrebnu za letenje) što svakako doprinosi tome da lakše pređete veće razdaljine koje bi ovako zahtevale više vremena da do njih stignete.

Nekoliko tradicionalnih mađarskih jela kasnije, nekoliko tradicionalnih mađarskih piva ovaj, soka, kasnije i naša mala odabrana ekipa našla se na putu ka Beogradu, usput deleći ono što se nazva auto putom sa velikim brojem turskih državljana koji idu na odmor u svoju maticu. Stoga – ako leti idete iz ili u Srbiju, predlažemo alternativne granične prelaze!





GAMESCOM 2009, KELN



Nakon sedam lepih godina u Lajpcigu, najveći sajam video igara u Evropi se preselio u zapadne delove Nemačke, preciznije u Keln. Nećemo ulaziti u priču zašto je to tako, i ko je želeo ovu promenu, ali je činjenica da nije bila loša.

No, krenimo od početka. Već od prvog dana priprema za put bilo je jasno da ćemo imati prvo veče i skoro čitav dan za zezanje po do sada nepoznatom gradu, a da nas posle toga očekuju tri dana trčanja po sajmu i uživanja u igrama koje dolaze.

Da će sve biti veselo dokazao nam je i prvi razgovor u Nemačkoj. Simpatični taksista, koji nas je vozio od aerodroma do hotela, inače Sirijac, je sa nama podelio svoje avanture u Srbiji i probleme koje je imao sa nedostatkom naše vize u pasošu njegove žene, takođe Sirijke. Srećom, bes koji oseća prema našim radnicima na graničnom prelazu Horgoš nije podelio sa nama, nego nas je lepo proveo, a pritom nam i pokazao zgradu u kojoj živi Lukas Podolski. Zatim je usledilo upoznavanje sa gradom, koji nam se prilič-

no dopao. Strogi centar sa svojim šetalištima prepunim najrazličitijih ljudi, znamenite građevine među kojima se izdvaja popularni Dom (Hohe Domkirche St. Peter und Maria) – čuvena katedrala, kej pored Rajne, pivnice, kafići, restorani, a (složili smo se) i devojke su lepše u Kelnu, nego u Lajpcigu... Dakle, sve je ostavilo pozitivan utisak na nas, osim avanture sa večerom. Prvo nas je prevario Google maps, pošto se ispostavilo da Pizza Hut nije na predviđenoj lokaciji, a onda smo se upoznali i sa novom praksom da u

fast food lokalima ne radi klima. Šlag na torti bilo je nakiselo (kako nam je rečeno, takva je vrsta) pivo, kojim smo zalivali obilate količine all-you-can-eat (ponedeljkom od 18h) pice.

• • • • •

Sledećeg jutra smo se već kretali po gradu potpuno sigurni u sebe (i nesigurni u mape koje smo imali odštampane), sve do ranog popodneva kada smo išli na press konferenciju Electronic Artsa i Sonya.

ELECTRONIC ARTS

EA nas je na svojoj konferenciji prosto bombardovao trejlerima i kratkim informacijama o igrama koje će biti prikazivane na dva štanda (jedan za sve posetioce, drugi samo za novinare), često i u međusobnoj sinergiji. Iako smo na novinarskom štandu proveli dosta vremena tokom sva tri sledeća dana, sada ćemo se posvetiti svemu što nam je ovaj izdavački gigant prikazao.

Battlefield: Bad Company 2

Iako se Battlefield naslovi nižu kao pečurke posle kiše, to nije loša stvar. Bad Company 2 će izaći za PC, PS3 i Xbox360, i po svemu sudeći mogao bi da bude nova velika multiplayer pucačina. Od unapređenja u odnosu na konkurenciju, razvojni tim izdvaja dve ključne stvari. Prva je, naravno, neverovatna količina novih taktičkih mogućnosti, koje će favorizovati saradnju između članova tima. Druga je novi engine koji će dozvoliti igračima da trajno (dok traje jedna par-

tija) oštećuju objekte na mapi, ili ih potpuno unište. Čak će biti moguće i rafalom napraviti rupu na drvenim vratima, a onda kroz nju ubaciti granatu. Zvuči zanimljivo, izgleda lepo, izgleda da će se tako i igrati.

Brutal Legend

Ova next-gen akciona avantura, koja će se pojaviti sredinom oktobra kao najveći plus ima dva imena. Manje bitan je poznati glumac Jack Black koji daje glas i stas glavnom junaku, a mnogo bitniji je legendarni diza-

jner igara Tim Schafer (Day of the Tentacle, Monkey Island, Psychonauts). Treći plus je do sada neviđeno okruženje fantazijskog hard rok sveta, koji je urađen sa toliko šarma da će se dopasti i onima koji nisu u tom fazonu.

Command & Conquer 4 - Tiberian Twilight

Da, da... Dobro ste pročitali. 2010. godina bi trebalo da označi završetak originalne C&C sage, koja je počela još 1995. Zemlja je potpuno pre-





krivena Tiberijumom, a po prvi put Nod i GDI moraju da sarađuju, pošto je u njihovim rukama ključ preživljavanja čovečanstva. Najveće razlike u mehanici igre su to što više neće biti klasičnog harvestovanja i to što će igrači pre svake partije birati da li žele da budu podrška, koncentrišu se na odbranu, ili hrabro kreću u napad na protivnika.

Dragon Age: Origins

Dugo najavljivani Biowareov povratak korenima izgleda sve bolje i bolje, i sve epskije i epskije. Jedan prelazak igre bi mogao da traje i do 120 sati, a svaka klasa će imati dovoljno različitih detalja, da natera zagrižene RPG fanove (koji su voleli, na primer, Baldurs Gate) na više-struke prelaske igre. Čuveni izbori između dobrih i zlih reakcija na svet oko sebe, po kojima su poznate igre

ovog razvojnog tima, je sada na još višem nivou, zato što više nije toliko očigledno crno-beo, kao što je ranije bio. Definitivno hit ove zime i igra koja bi mogla da vrati klasičan RPG na igračku mapu.

EA SPORTS Active: More Workouts

O ovome nema mnogo šta da se priča. Fitness igre za Wii su apsolutni hit, a EA SPORTS Active je bio hit ovog leta. Logičan potez Electronic Artsa je upravo izdavanje svojevrstne ekspanzije koja će nam doneti još teže, zanimljivije i (što je i najvažnije) efektnije vežbe.

EA SPORTS 10

Kao i svake godine, i ove ćemo odigrati čitavu plejadu sportskih igara iz EA SPORTS ponude. Nama su najbitniji NBA Live 10, koji dolazi samo za next-gen platforme i koji bi trebalo da donese seriju poboljšanja u odnosu na prethodnika; NHL 10, opet samo next-gen, koji je evolucija NHL-a 09, najbolje sportske simulacije prošle godine. Iako hokej nije toliko popularan u našim krajevima, ova igra apsolutno vredi i već sada je željno iščekujemo; i naravno FIFA 10, čiji duel sa PES-om željno čekaju svi ljubitelji fudbala. I PC i next-gen verzije su značajno poboljšane, i jedva čekamo početak oktobra kada ćemo imati priliku da ih igramo.

Mass Effect 2

Trilogija Mass Effect se potpuno zahuktava u ovom nastavku. Grafika je blago poboljšana, sistem upravljanja je jednostavniji nego što je bio,

priča je daleko mračnija i kompleksnija nego u prvom delu, a biće tu i mnogo više stvari koje je moguće uraditi. Takođe, po onome što smo imali priliku da isprobamo, i akcioni delovi su poboljšani, pa je sada u pitanju jedan sjajan spoj pucačke igre i RPG-a.

Need for Speed: Shift

EA je odlučio da se potpuno okrene od igara koje su činile NFS serijal prethodnih šest, sedam godina, i da krene drugim putem. NFS Shift je delo novog razvojnog tima, izgrađeno potpuno od nule. Iako će igra i dalje biti arkadnog karaktera, ponašanje automobila je daleko realnije i osećaj prilikom vožnje je bolji i uzbudljiviji. Definitivno, Need for Speed koji bi mogao da povрати slavu serijalu.

Star Wars: The Old Republic

Treća igra koju, u ovom izboru Electronic Artsovih, radi Bioware je svojevrstan nastavak legendarnog KOTOR-a, ovoga puta kao MMO. Prvi utisci su zaista pozitivni i svi fanovi kako Star Warsa, tako i KOTOR-a, biće potpuno oduševljeni šansom da prožive sumrak Stare Republike, u ulogama Džedaj vitezova, zlih Sit gospodara, ili čak običnih vojnika i plaćenika.

The Sims 3: World Adventures

Za kraj, EA tim je ostavio prvu ekspanziju za Simse, koja će simpatičnim virtuelnim likovima omogućiti doživeti neverovatne avanture po lokacijama širom Sims planete.



SONY

Sličnu taktiku kao za EA, primenićemo i na Sony, čiju smo konferenciju posetili odmah nakon prethodne. Sajam igara u Nemačkoj je mesto na kom nam Sony uvek predstavi nešto zanimljivo. Prošle godine su to bili tastatura za DualShock III kontroler, sistem distribucije muzičkih spotova i čitava plejada igara poput Little Big Planet, ali se čini da je ovogodišnji sajam doneo tržištu Evrope mnogo toga više. Prvenstveno u smeru revolucionarnih novotarija iz popularne japanske kuhinje.

Početak priče svakako su bile nove boje PlayStation Portable konzole, koju sada možete naći u nevero-

vatnim tirkiznim, roze i sličnim varijantama, ali i čitav set "minija", mini igara koje se mogu nabaviti po izu-

zetno povoljnoj ceni u mnogobrojnim paketima, a koje će obezbediti sate i sate super provoda ispred

male džepne konzole. Čini se međutim da su sve ove stvari pale u zasedak PlayStation Portable Go konzole (skraćeno PSP Go), novog, tanjeg, lakšeg i simpatičnijeg PSP-a. Međutim, PSP Go nije naslednik "velikog" PSP-a, a to je i potvrđeno mnogobrojnim najavama igara za PSP na UMD diskovima, već proširenje ponude. Kako sam Soni javodi, PSP je okrenut mlađoj populaciji i okorelijim igračima, dok je PSP Go za nešto stariju publiku. Pored toga što je lakši i poseduje slajder tastaturu, PSP Go ne sadrži UMD konektor, pa se igre za njega mogu nabavljati isključivo putem PlayStation Network online servisa.

Iako je za evropljane ova najava bila veoma značajna, Go je već doživeo svoju premijeru na E3 sajmu u junu mesecu, pa je prava ekskluziva za pravo bio PlayStation 3 Slim odnosno PS3 Slim. Popularna "trojka" je sada znatno lakša nego pre, tanja, poseduje hard disk kapaciteta 120 GB i mnogo ćete je lakše fotografisati i čistiti, jer više ne poseduje "piano" efekat - sad je u pitanju "hrapava" matirana plastika. Naravno, najvažnije je to što Sony za PS3 slim "traži" 300 eur na teritoriji Evrope, što je solidno sniženje cene, a nadamo se da će slično sniženje pratiti i prodavci u našoj zemlji.

Kada govorimo o video igrama, svi-





ma je jasno da smo mi lično najviše želeli da vidimo šta to novo ima da nam ponudi Heavy Rain. Nažalost, nismo videli ništa sveže u odnosu na prošlogodišnju prezentaciju u smislu novih tehničkih dostignuća ili unapređenja. Ekipa dizajnera je pripremila novi probni demo koji je i dalje zaista sjajan i veoma interesantan, ali se iskreno nadamo da će momci i devojke uskoro spremati ovu igru za izlazak (planirana je za sam kraj ove godine), jer se primećuje da sedma sila polako gubi strpljenje. Naravno da ćemo je i pored toga danonoćno igrati kada se bude pojavila.

Od igara za "veliki" PlayStation treba svakako pomenuti i Uncharted 2: Amongst Thiefs, nastavak popularne TPS akcije od pre dve godine koja je donela PlayStation 3 konzoli njenog prvog i autentičnog junaka. Avanture poznatog "uvek_imam_istu_frizuru_bez_obzira_šta_radim" delije nastavljaju se, a Drake će sada na raspolaganju imati nova oružja, nove saborce ali i nove protivnike pred sobom. Pohvalno je to što dizajneri nisu puno toga menjali jer je igra kao takva do sada bila više nego zanimljiva širokim narodnim masama.

Spremite se i za EyePet, vašeg kućnog ljubimca koji reaguje na pokrete koje pravite (a koje snima EyeToy kamera). Tu su i novi Ratchet & Clank, a svi ljubitelji vožnje uskoro odnosno krajem godine treba da očekuju "punu" verziju Gran Turismo 5 video igre, uz popularni MAG, masovnu kraljačinu u prvom licu koja će obezbediti borbe za do 256 igrača. Do kraja godine nas očekuje još i sjajni God of War 3 o kojem ste sigurni smo već čuli toliko toga da ne moramo pisati više ništa.

Što se tiče PSP i PSP Go familije, za ove prenosne konzole će se pojaviti dugo očekivani MotorStorm Arctic Edge kao i Little Big Planet (kojeg je autor ovih redova igrao pola sata bez prestanka i bez svesti o tome kako vreme leti). Tu su još i Gran Turismo portable, Fat Princess i nova verzija SOCOMA.

Sve u svemu, ljubitelji a pre svega

vlasnici PlayStation 3 ili PlayStation Portable konzole svakako imaju čemu da se raduju do kraja ove godine. Prvo red makljanja sa čudovištima, pa onda rešavanje misterija masovnih ubica, pa onda luda vožnja sa mnogo automobila, a ne zaboravite da između ubacite pokoje SingStar pevušenje!

Nakon toga smo se vratili u hotel i pripremili za završetak šoping ture, i još jedno lepo veče u Kelnu.

.....

Sreda 19. avgust je tradicionalni novinarski dan, i vreme kada kolege iz čitavog sveta užurbano razgledaju hale, pomalo idu na sastanke i informišu se o novim naslovima. Prvi utisci sa samog sajma su bili pomešani. Sa jedne strane, hale su lepe i moderne, ali opet nekako sterilne u odnosu na Lajpcig i čitav sajam je imao takav vajb. Sa druge strane, niko od izdavača nije doneo ništa posebno drugačije od prethodna dva-tri sajma. 5 hala je podeljeno po glavnim izdavačima, ali je količina multiplatformskog sadržaja bila dovoljna da to brendiranje pomalo izgubi smisao, osim u Nintendo hali.

Prvo što nam je zaista privuklo pažnju, bio je tradicionalno ogroman Blizzardov štand podeljen na Diablo III i Starcraft II delove (a preko je bio puta dodatni prostor za WoW). Najnoviji build Starcrafta II nam je pokazao da ćemo zaista imati šta da očekujemo od ove igre, ali smo mnogo više pažnje posvetili novom

DJ
HERO™BAND
HERO™GUITAR
HERO
5GUITAR
HERO
5DJ
HEROGUITAR
HERO

Diablu (na kraju krajeva, SC2 smo probali i prethodna dva puta). Kako nam je ovo bilo prvo pravo hands-on iskustvo, koje je trajalo 15 minuta, moguće da nismo skroz objektivni, ali i izgled i osećaj prilikom igre su potpuno pogodoeni, pa će Diablo III definitivno biti pravi naslednik prethodnika.

I drugi deo Activision/Blizzarda je prikazao najveće hitove koji dolaze od kojih posebno izdvajamo Guitar Hero 5 i DJ Hero. DJ Hero je namenjen poklonicima elektronske muzike, i iako je u osnovi vrlo sličan "starijem bratu" jasno je da je mehanika dovoljno promenjena da igra bude potpuno nova. Potpuno nov je i kontroler koji u potpunosti izgleda kao mikseta, a tako se i ponaša. Imali smo priliku da izmiksujemo nekoliko pesama i mislimo da će DJ Hero biti jednako veliki hit, kao

GH serijal. A peti deo Guitar Heroa donosi nekoliko sjajnih promena u odnosu na prethodnike. Najvažnije je to što je sada moguće koristiti bilo koju kombinaciju instrumenata. Dakle, ako želite da svirate sa četiri gitare, možete to učiniti. 2 bubnja i 2 vokala kao interesantna ritam sekcija? I to je moguće. Zabavno je i to što ćete moći da pustite da vam se GHV vrti u pozadini, dok ćaskate sa društvom, a da ćete u bilo kom trenutku moći da uskočite u pesmu u bilo kojoj kombinaciji, te da zaspirate. Naravno, kada vam neobavezno sviranje dosadi, tu je i mnoštvo multiplayer modova koji će zadovoljiti i one sa najizraženijim takmičarskim duhom.

Tu se našao i novi Call of Duty – Modern Warfare 2, koji će po svemu sudeći nadmašiti prethodnika, jednu od najboljih igara u prethodnih pet

godina. A imali smo priliku i da isprobamo još jedan specifičan kontroler, u pitanju je skejtbord (prilično u fazonu Balance Boarda za Wii Fit, samo drugačiji) za najnoviju igru iz Tony Hawk serijala – Ride. Nećemo preuranjeno koristiti Skateboard Hero šale, ali je fakat da ovaj skejt može da bude i neverovatan hit, ali i veliki promašaj Activisiona. Videćemo kako će to sve ispasti na kraju.

Pored Actiblizza posetili smo i Bethesda, koja je prikazala tri igre. Wheelspin, WET i Brink. Wheelspin je simpatična trkačka igra za Wii, koja nas ipak nije nešto posebno oduševila. WET je akcija iz trećeg lica koja na specifičan način kombinuje fazone iz Matrixa ili filmova Johna Wooa sa stripovskom ikonografijom i TV serijama. Prilično je izvesno da će nam WET pružiti dosta adrenalina nabijene akcije, kao i jednu





sexy heroinu - Ruby, koju glumi Eli-za Dushku. O Brinku će više reći biti u daniima koji dolaze, ali je izvesno da će to biti pučšina sa prilično dobrom i mračnom pričom.

Puni utisaka, vratili smo se u grad kako bismo se odmorili za četvrtak, dan kada će pored "poslovne" ekipe, na sajam početi da stižu i "obični" posetioči.

.....

Možemo reći da je upravo taj četvrtak bio najraznovrsniji, pošto smo videli najviše igara od najvećeg broja različitih izdavača. Izdvojićemo samo one najbitnije.

Najbolju stvar nam je prikazao Ncsoft. Osim Aiona, o kom više možete pročitati u putopisu iz Budimpešte, imali smo priliku da premi-

jerno vidimo teaser za Guild Wars 2. Doduše, ne možemo mnogo šta da vam otkrijemo, osim da ćemo se naći 250 godina nakon događaja iz prvog dela, te da ćemo imati priliku da posetimo nekoliko potpuno novih lokacija, kao i sve one koje su obeležile GW.

Microsoft je prikazao Fable III, još jedno poglavlje u ovom fantastičkom RPG-u za koji je odgovoran Peter Molyneux. Kao i do sada, osim produžetka priče (pedeset godina nakon završetka Fablea II), imaćemo priliku da vidimo i dalji razvoj sistema igre i povećanu slobodu koju će igrači imati tokom igre.

Take Two je na svom štandu vrteo demoe nekoliko igara od kojih su najbitnije Mafia II i BioShock 2. Nažalost, od BioShocka nismo videli ništa više nego što je bilo prikazano

na E3 sajmu, ali je zato Mafia II bolje prošla. Desetak minuta koji su prikazali kako će igra izgledati "u radu" su nam bili dovoljni da počnemo sa još većim nestrpljenjem da čekamo izlazak ove igre. Zaista sve izgleda ili isto ili bolje od prvog dela, koji je bio apsolutni hit. Doduše, utisak je malo pokvarila sinhronizacija nekih detalja na nemački jezik, ali šta da radimo kad smo u gostima.

Square Enix je prikazao kako Final Fantasy XIII (prvi FF koji će se pojaviti na Xbox 360 konzoli), o kom se već dosta pričalo u prethodnih par godina, tako i Final Fantasy XIV. Još jedan izlet FF serijala u MMO vode. Igra će biti dovoljno slična prethodnom MMO naslovu (FF XI), ali opet dovoljno različita da bi u isto vreme zadržala stare igrače, i privukla nove.

Konami nam je prikazao PES 2010, a imali smo priliku i da odigramo nekoliko utakmica. Još je rano da pričamo o poboljšanjima, ali i ova verzija (u trenutku sajma stara mesec dana) je dovoljno popravila ponašanje golmana i lopte, da kažemo da će bar u tim aspektima biti bolja od prethodnika. Očigledno je da se Konami polako trza iz sna u kom je bio prethodnih par godina, i da će trka za najbolju simulaciju fudbala biti sve bolja i bolja.

Namco Bandai je na sve strane postavio reklame za Tekken 6, kao i veliki štand na kome je gomila igrača mogla da ga isproba. Može se reći da ćemo dobiti dve igre. Final Fight/ Streets of Rage klon sa likovima iz Tekkena, koji je izgledao prilično zanimljivo i sigurno će se dopasti ljubiteljima tog žanra. Nama je mnogo zanimljiviji bio klasičan borički deo, koji se, reklo bi se, manje oslanja na besomučno žongliranje protivnika u vazduhu, već će sada igrivost biti sličnija onoj iz Tekkena 3, što je, po našem mišljenju, samo dodatni plus i znak da će se Tekken 6 opasno suprotstaviti Street Fighteru IV.

Najbolje što je Ubisoft prikazao u Kelnu je svakako Assassins Creed II. U pitanju je očigledan korak unapred u odnosu na prethodnika, kako po pitanju otvorenosti sveta, tako i po pitanju parkour mehanike, oružija i spravica koje će novi Hašašin koristiti (u igri se pojavljuje i Leonardo Da Vinči kao saradnik glavnog junaka), dodate mogućnosti plivanja i mnogih drugih sitnica. Naravno, najbitnije je da bude izbegnuta repetitivnost koja je bila najveća mana prvog dela. Ukoliko se to i ostvari, dobićemo još jednog favorita za titulu igre godine.

Poslednje več u Kelnu smo proveli bežeći od oluje koja je sve vreme pretila, ali i otkrivši da Nintendo DS Lite košta 88 evra dok traje sajam, što je izazvalo pravu najezdu kupaca. Malo je reći da je ova sjajna spravica rasprodata u 3 od 5 velikih IT radnji već u prvih 8 sati prodaje po super ceni.

• • • • •

Petak smo proveli još malo razgledajući EA i Activision/Blizzard štandove, a zatim smo se pre povratka

u Beograd zaputili do naših starih poznanika iz Focus Home Interactivea koji su nam prikazali Wii verziju jedne od omiljenih igara – Trackmania. Iako je igra još uvek u ranoj fazi, sva brzina i vratolomije su zadržani, a kontrole su prilagođene za čak tri različita načina vožnje. Možete koristiti samo remote kao volan, koristiti kombinaciju remotea i nunchuka, ili classic kontroler. Što se multiplayer opcija tiče, izgleda da će igranje preko neta biti ograničeno na 16 vozača odjednom, a da će biti moguće igrati u split screenu sa četiri igrača na jednoj konzoli.

Nakon Focusa usledio je poslednji pogled na sajam, a uskoro i na sam Keln. Bilans je odličan. Preko 245 hiljada posetilaca, četiri hiljade novinara i 458 izlagača iz 31 zemlje su sve novi rekordi. Za očekivati je da ćemo i sledeće godine (od 18. do 22. avgusta) moći da uživamo u još jednom sjajnom sajmu, koji će, naročito ako prođe ekonomska kriza, biti uspešniji od svih prethodnih.



TELLTALE GAMES

Intervju sa Danom Connorsom u Kelnu



Kada nam se pružila prilika da na GamesComu u Kelnu razmenimo par rečenica sa Danom Connorsom, CEO-om (što bi neki kod nas rekli – glavnim bajom) u Telltale Gamesu, nismo časili ni časa. U četvrtak smo uhvatili trenutak slobodnog vremena, seli sa Danom u restoran na par minuta i pokušali od njega da izvučemo što više informacija koje bi mogle da zanimaju domaće ljubitelje avantura.

Play!: Čao Dan, hvala ti što si odvojio malo vremena i za nas.

Dan: Pozdrav svim čitaocima, zadovoljstvo mi je da popričam sa vama.

Play!: Telltale u šali možemo nazvati nezvanični naslednikom LucasArtsa kao firme koja pravi najbolje P&C avanture. Koliko trenutno zaposlenih kod vas, je radilo na tim starim dobrim igrama kao što su Monkey Island ili Day of the Tentacle?

Dan: Trenutno nas ima tridesetak koji smo imali čast da radimo u obe kompanije.

Play!: Kakve su šanse da neke od avantura na kojima je rađeno u danima kada je LucasArts gasio svoje projekte, ipak ugledaju svetlo dana? Mislimo na Full Throttle 2 i Sam and Max 2.

Dan: Iskreno, šanse su nikakve, osim ako LucasArts ne odluči da ih oživi, pošto su oni vlasnici svega što je u tom trenutku bilo napravljeno. Mi sa tim zaista nemamo nikakve veze.

Play!: Ok. prebacimo se na vas. Telltale je svoju avanturu počeo igrima rađenim po stripu Bone. No, vrlo brzo ste stali, da li planirate da avanturizujete i preostale stripove iz serijala?

Dan: Do sada smo uradili igre po prva dva stripa. Ostalih sedam moraju da čekaju neka srećnija vre-

mena. Međutim, vlasnici Bonea su trenutno prezauzeti radom na filmu, a mi ne želimo ništa da radimo bez njih. No, kada se ta priča sredi, vrlo lako može da se desi da dovršimo sagu i u vidu naših igara.

Play!: Bone je utabao put, ali ste se proslavili Samom i Maxom. Koliko ste zadovoljni onime što je postignuto sa prve dve sezone?

Dan: U smislu prodaje smo prilično zadovoljni. U smislu toga da smo radili igre koje volimo smo još zadovoljniji. U smislu toga da nam je drago što smo dokazali da i dalje postoje igrači avantura, i to ne samo oni stari, već i potpuno nove generacije, smo najzadovoljniji.

Play!: Najveća zamerka koju old school avanturisti imaju na Sama i Maxa su pomalo lagane zagonetke.

Dan: Pa, ako su old school avanturistima zagonetke pomalo prelake, jasno je da ima novih igrača kojima su teške. Teško je to izbalansirati i smatramo da će u budućim igrama glavolomke bivati sve teže i teže.

Play!: Koliko epizodni pristup igrama utiče na težinu zagonetki, ponavljanje lokacija i likova i slično?

Dan: Da, i to nam pomalo prebacuju. Trudimo se da iz svake epizode koju napravimo izvučemo neke pouke i da zadovoljimo najširi sloj igrača na najbolji mogući način.

Play!: U ovom broju našeg magazina ćemo objaviti i opise prve dve epizode Tales of the Monkey Island. Koliko ste zadovoljni onime što ste učinili sa Guybrushom, i koliko mislite da će igrači biti zadovoljni?

Dan: Ja sam siguran da niko neće biti razočaran i da će se svi sjajno zabaviti uz nove avanture Guybrusha i LeChucka.

Play!: Ok. Da li planirate da oživite još neke stare LucasArts serijale? Day of the Tentacle i Grim Fandango su sigurno svima ostali u sjajnom sećanju.

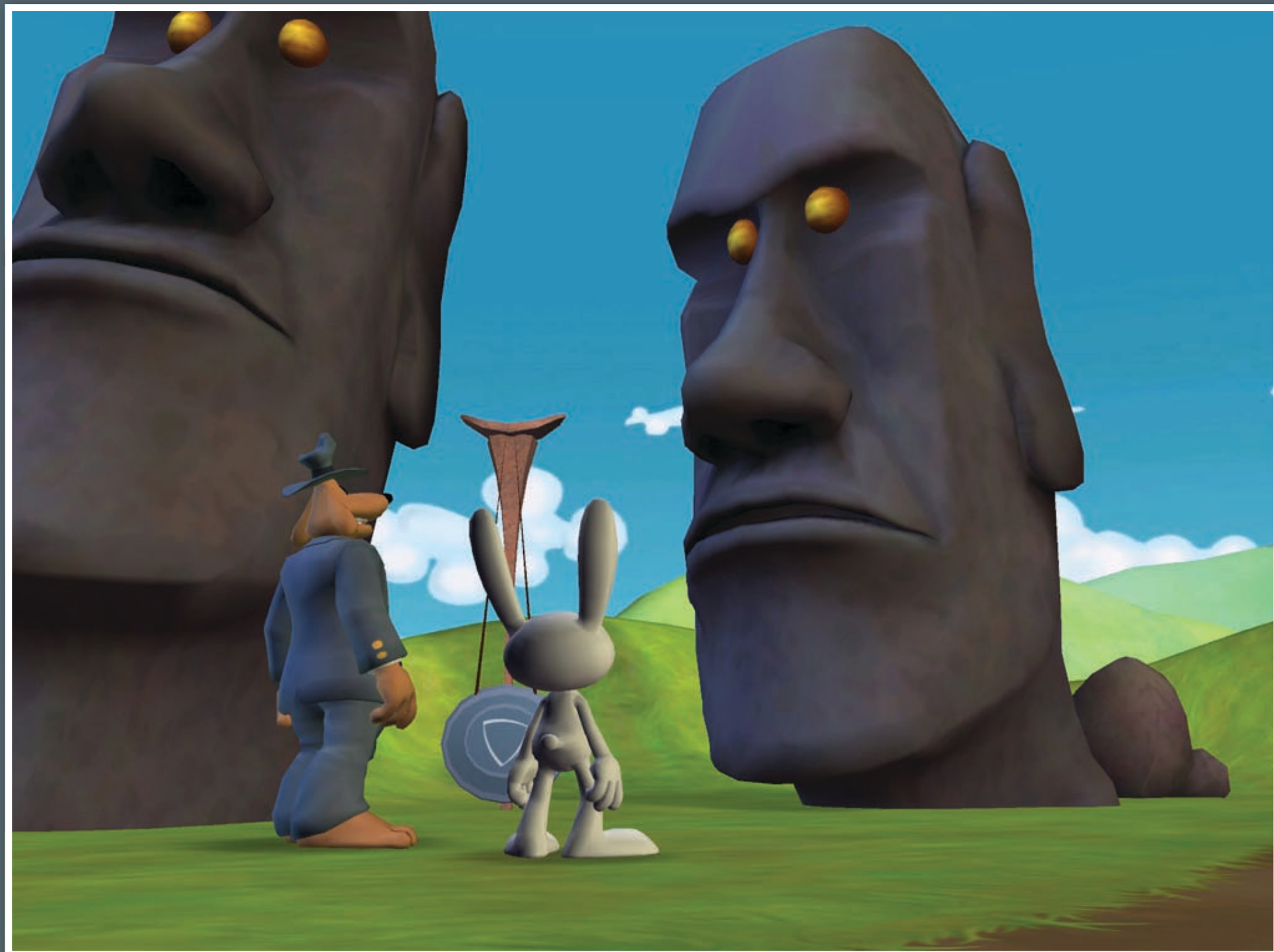
Dan: Možda. :)

Play!: A da li planirate da napravite neku potpuno originalnu igru koja će pritom pomeriti granice onoga što ljudi smatraju point and click avanturom?

Dan: O da. Za par godina ćemo sigurno izdati potpuno originalnu igru, ali je o njoj zaista prerano sada govoriti. Ono što mogu da kažem da čitav ovaj proces pravljenja avantura nama kao timu služi i da pronademo načine na koji će avanture konstantno napredovati i ostati žanr koji će godinama uveseljavati igrače.

Play!: Mislim da bi ovo bilo dovoljno za sada. Hvala na razgovoru!

Dan: Bilo mi je zadovoljstvo.





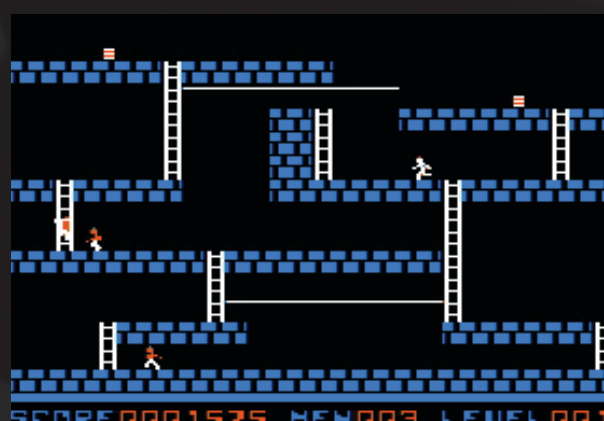
Kung-Fu Master (Irem)

Kung-Fu Master je začetnik dobro poznatog žanra horizontalno skrolujućih tabačina, koje se mogu opisati jednom rečenicom: "Isprebijaj protivnike, oslobodi devojkicu.", a u koje spadaju mnoge legendarne igre kao što su Double Dragon, Final Fight ili Streets of Rage. Japanski naziv igre je Spartan X, što je i jedan od naziva filma Wheels on Meals sa Jackieom Chanom, na kom je i bazirana. Igrač treba da se probije kroz pet spratova prepunih protivnika i na kraju svakog sprata se reši glavnice koji ima specifične veštine i moći. Po običaju za igre iz tog vremena, nakon što se pet spratova završi, počinju od početka, samo sada sa nekim otežavajućim elementima.



Lode Runner (Irem)

Sada ćemo malo da varamo i iskoristimo Lode Runner za arkadne mašine, iako je ova igra zapravo čedo Broderbunda i potiče iz 1983. godine sa kućnih računara, pošto nas je ekipa iz Irema zadužila malopre pomenutim Kung-Fu Masterom. Lode Runner je na prvi pogled klasična platformska igra, ali poseduje sjajnu igrivost i očigledan šarm, kao i naglašenu potrebu za razmišljanjem i planiranjem unapred. Još jedna stvar koja ju je proslavila, na kućnim računarima, je editor nivoa, koji je oko sebe okupio nešto što se može nazvati prvom grupom moddera u istoriji igara. Arkadna verzija sadrži u sebi 24 odabrana nivoa, od 150 originalnih, dok su ostali korišćeni u kasnijim "nastavcima".



Mikie (Konami)

Eh ta srednja škola... Mikie je mlada hani školarac zaljubljen do ušiju. Po čitavoj školi razasuta su srca koja mu šalje predivna Mandy, te on jednostavno ne može da sedeti na času i učiti, već kreće da ih sakuplja. Na putu njihovoj ljubavi nalaze se ostali učenici koji, ne shvatajući šta se dešava sede na srcima, strogi profesor koji jedva čeka da Mikiea odvuče nazad na mesto, svi ostali radnici u školi, (bili oni prosvetni, ili ne) glumice u školskoj predstavi, igrači američkog fudbala, podivljali inventar, i tako dalje. Osim teme koja je svima poznata i odličnog izvođenja, još jedna stvar je privlačila tadašnje igrače - Mikie je poprilično teška igra, jedna od onih za koje je potrebno jako mnogo truda da bi se do kraja završile.





SEGA Mega Drive/Genesis (SEGA)

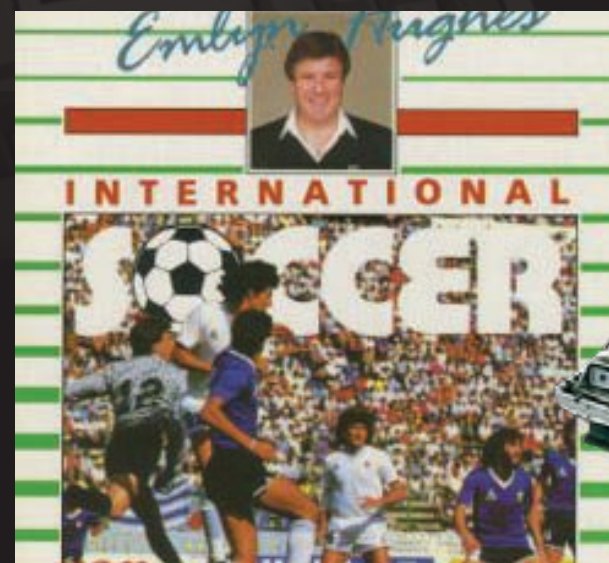
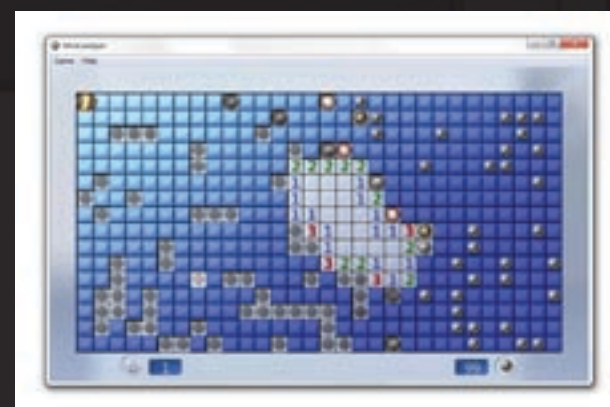
Genesis je zapravo Mega Drive, samo što nije smeo tako da se zove u Americi. Inače je u pitanju prva 16bitna konzola koja je dostigla svetsku popularnost, i najpopularnija konzola koju je SEGA napravila, prodavši se u 29 miliona primeraka – pre svega u Evropi (odličan start je zasluga i toga što je sistem bio star dve godine kada se tu pojavio, pa je bilo mnogo pratećih igara), a zatim i u Americi (posebno od 1991. kada je izašao Sonic). U svojoj postojbini – Japanu (gde se pojavio krajem 1988), Mega Drive je krenuo jako sporo, potpuno ignorisan od strane zaljubljenika u Nintendo, čak i pored toga što je stari dobri NES bio osmобitna mašina. Dvoboj između dva giganta konzolne industrije obeležile su i agresivne reklamne kampanje, čiji primer možete videti na sličici ispod.

GENESIS
DOES



Minesweeper (Microsoft)

Od kako je izašao Windows 3.1, pa sve do današnjeg Windowsa 7 (a i na drugim operativnim sistemima), jedna malena igra često tera ljude na razmišljanje. U pitanju je Minesweeper. Poenta igre je jednostavna – na određenom broju zatvorenih polja, slučajnim redosledom je postavljen unapred određen broj mina. Otvaranjem polja mogu se desiti tri stvari – aktiviranje mine (game over), otvaranje niza polja koja se ne dodiruju sa minama, ili otvaranje polja koje se dodiruje sa minom. Svako polje koje se dodiruje sa minom je označeno cifrom, koja označava broj okolnih mina. Pomoću oblika preostalog terena i cifara potrebno je pronaći sve mine i označiti ih. Jednostavno, izazovno, zarazno.



Emlyn Hughes International Soccer (Audiogenic Software Ltd.)

Emlyn Hughes je jedan od najpoznatijih engleskih fudbalera, godinama kapiten kako reprezentacije, tako i fudbalskog kluba Liverpool. Oko deset godina nakon što je Emlyn napustio Crvene sa Mersija, a pet nakon što je završio fudbalsku karijeru, izašla je prva igra iz serijala koji nosi njegovo ime. Iako je EHIS imao moćnu konkurenciju u Match Dayu II, Microprose Socceru (preteča Sensible Socceru) i posebno prvom Kick Offu, bio je prilično omiljen naročito na Commodoru 64, pre svega zbog sjajnog balansa između arkade i simulacije. Na našim prostorima EHIS je pomalo zapostavljen i prebrzo zaboravljen, ali je značajan korak u razvoju fudbalskih igara.



SEPTEMBAR



Wing Commander III: Heart of the Tiger (Origin Systems)

Iako je X-Wing/TIE Fighter serijal na kraju ostao upisan kao bolji, Originov Wing Commander je imao svoju publiku. Treći deo sage o ratu između čovečanstva i humanoidnih mačaka – Kiltrathia, je vrlo značajna igra i u serijalu, i uopšte. Odrađen je kompletan redizajn svemirskih brodova, izvučen maximum iz tadašnje 3D grafike, poboljšana je igrivost, scene između nivoa su odrađene potpuno u FMV tehnici, a pojavili su se i poznati glumci kao npr. Mark Hamill (ironično, Luke Skywalker u Star Warsu), Malcolm McDowell i drugi. Wing Commander serijal je trajao još četiri godine, ali ni jedna kasnija igra nije uspela da dostigne popularnost trećeg dela.



Sensible World of Soccer (Sensible Software)

Za ovu igru bi sjajno legao uvod: "Kada bi danas neko rekao "Ovo je najbolji fudbal ikada!", ne bi naišao na mnogo istomišljenika, naročito među FIFA/PES fanovima, ali bi bio u pravu.", ali mislimo da je on prikladniji za legendarnu verziju 96/97. I pored toga, prvi SWOS je predivna arkadna fudbalska igra koja je oduševila generacije igrača i privukla neverovatnu grupu fanova. Od simpatične grafike, preko sjajne naslovne numere i fascinantne brzine izvođenja, pa do neverovatnih taktičkih mogućnosti, SWOS jednostavno oduvava konkurenciju u svakom pogledu. Pronađite ovu igru, startujte je i uživajte, čak i ako vam fudbal nije posebno zanimljiv.



Warcraft: Orcs and Humans (Blizzard)

Svi već znamo da Blizzard uzima tuđe ideje za svoje igre i usavršava ih, ali se mora priznati da to rade na sjajan način. Prvi Warcraft je klasičan klon začetnika RTS žanra, igre Dune II: The Building of a Dynasty, samo što umesto Velikih kuća iz Herbertove Dine, u rat baca Ljude i Orke. Iako "kozmetički" različite, ove dve rase su prilično sličnih sposobnosti i jedinica, što pomalo limitira igrivost. Takođe, postoje i problemi u balansu, koji nikada nisu ispravljeni. No, svi problemi su uočeni i korišćeni u budućim igrama ovog tipa. Iako je tek Warcraft II učinio svet Warcrafta svetski poznatim hitom, i ova igra je vrlo važan korak, kako u istoriji Blizzarda, tako i u istoriji žanra i igara uopšte.





Homeworld (Relic)

Kada se već dotičemo značajnih RTS-ova, Homeworld je prva Relic-ova velika igra, a po mnogima i njihovo najbolje ostvarenje. U istoriji žanra Homeworld je bitan zato što je u pitanju prva prava 3D strategija, u smislu da se bitke zaista vode u tri dimenzije. Srećom, nije samo to ono što izdvaja ovaj naslov od konkurencije. Priča je sjajno zamišljena i odlično realizovana. Broj jedinica, razlike između njih i način njihove upotrebe su sjajno osmišljeni. Grafika je odlična, a muzika briljantna. Sve to dovelo je do toga da ovo, po mnogima, bude i najbolja igra 1999. godine.



Disciples: Sacred Lands (Strategy First)

Interesantno, ali za razliku od mnogih legendarnih igara, Heroes of Might and Magic je serijal koji je dugo ostao bez klonova. Ipak, i to se promenilo 1999. godine kada su se pojavili popularni Disciplesi. Borbe između Imperije, Planinskog klana, Legije prokletih i, naravno, Nemrtvih su bile dovoljno slične uzoru, a opet dovoljno različite (način upotrebe jedinica, taktika, grafički elementi) da privuku i fanove HoMM-a i potpuno nove fanove. Popularnost Disciplesa je tolika da je napravljen još uspešniji nastavak, a već godinama se čeka i treći deo, koji je svakim danom sve bliži i bliži.



Age of Empires II: The Age of Kings (Microsoft)

U trenucima dok je Starcraft suvereno vladao domaćim igraonicama, pojedini stratezi su tražili još nešto, i dobili su Age of Empires II. Iako AoE poseduje sve elemente klasičnih RTS igara – građenje baze, skupljanje resursa, razvoj armije i (naravno) bitke, sve je to urađeno potpuno drugačije u odnosu na takmace. Najzanimljivija stvar u celom serijalu je napredovanje kroz epohe, koje sa sobom dovodi potpuno nove jedinice i taktičke mogućnosti za igrača.



PREVIEWS

SEPTEMBAR 2009

Kao što ste verovatno primetili, odlučili smo da malo osvežimo dizajn preview rubrike. Od sada će to biti jedna velika rubrika sa puno teksta, slika, i listom igara koje treba da se pojave tekućeg meseca, upakovanom u lepu malu tabelicu koju verovatno već vidite. Pojedinačne opise igara čuvaćemo za klasičnu review rubriku, osim u nekim posebnim slučajevima. Uostalom, videćete već kada bude došlo vreme za to. Za sada, najbolje da odmah krenemo sa pregledom igara koje treba da se pojave ovog meseca, pošto ih ima zaista, zaista puno. A i bilo je vreme posle ovog, ekstremno sušnog leta...

Što se tiče PC platforme, septembar je definitivno u MMORPG znaku. Kao da su svi naslovi najavljivani za 2009. godinu nagurani u ovih

jednih tridesetak dana. Na prvom mestu je tu svakako Aion: Tower of Eternity za koji ste svakako već čuli. Pojavio se krajem prošle godine na azijskom tržištu i ostavio pozitivne utiske (mada, svaki MMORPG dobro prođe tamo, a pogotovo oni blesaviji). U pitanju je relativno klasičan fantazijski svet, sa sukljenim silama dobra i zla, lepom grafikom, interesantnim konceptom letenja, ali i teškim grindfest prizvukom. Ako vam je dosadio Azerot, a ne želite previše da eksperimentišete, ovo je možda igra za vas. Jumpgate Evolution puca na nedovoljno eksploatisani žanr svemirskih MMO igara. Na prvi pogled izgleda kao laganija varijanta kultnog naslova EVE Online, koja je zapravo jedina ozbiljna igra ovog tipa (po mnogima i jedina ozbiljna igra bilo kog tipa, ali o tome više na nekom drugom mestu). Da li će arkadni pristup možda privući one igrače kojima je EVE bio prekompleksan, ostaje da vidimo.

Takođe, očekujemo i dugo najavljivani post-apokaliptični Fallen Earth. Evo prave igre za one koji ne mogu da dočekaju da se pojavi

Fallout Online (koji se možda nikada neće ni pojaviti, a možda je tako i najbolje). Očekujemo dobru staru Mad Max potku, ali bez PipBoy-a i Stimpaka; ako je sakupljanje čiste vode i borba protiv poludelih lokalaca vaša ideja zabave, vreme je da podgrejete Vizur Internet, ili pak odete na more. Konačno, očekujemo i Champions Online. E sada, ako ste vi imalo kao i mi, sigurno se svakog jutra budite sa nadom da će baš taj dan otkriti vašu skrivenu super moć. Za one čija moć podrazumeva beskonačno igranje MMOG igara (pa čak i onih sumnjivog kvaliteta), obratite pažnju. A ako ste pored toga voleli City Of Heroes, a vaše spajder čulo nije bilo u potpunosti zadovoljeno, evo igre za vas. Doduše, obe igre pravi isti razvojni tim - Cryptic Studios, što verovatno govori o tome da neki ljudi ama

1.09. **Penalty of Heroes** (X360)
Guitar Hero 5 (X360, PS3, Wii, PS2)
Section 8 (PC, X360)
Jumpgate Evolution (PC)
SoulCalibur: Broken Destiny (PSP)

4. 09. **Champions Online** (PC)
All Aspect Warfare (PC)
8Ball Allstars (DS)

8. 09. **IL-2 Sturmovik: Birds of Prey** (X360, PS3, PSP, DS)
Ant Nation (DS)
Muramasa: The Demon Blade (Wii)
Colin McRae: Dirt 2 (X360, PS3, Wii, PSP, DS)
Raiden IV (X360)
Academy of Champions (Wii)
Valhalla Knights: Eldar Saga (Wii)
Disgaea 2: Dark Hero Days (PSP)
Obscure: The Aftermath (PSP)
Heroes over Europe (PC)
Pinball Hall of Fame: The Williams Collection (X360, PS3)
Go Play City Sports (Wii)
Darkest Of Days (PC, X360)
Mini Ninjas (PC, X360, PS3, Wii, DS)

9. 09. **Dungeons & Dragons Online: Eberron Unlimited** (PC)
Fallen Earth (PC)
The Beatles: Rock Band (X360, PS3, Wii)

11. 09. **Majesty 2** (PC)

14. 09. **Resident Evil 5** (PC)
My Boyfriend (DS)
Mario & Luigi: Bowser's Inside Story (DS, PS2)





baš nemaju mašte, ili da mozak fanova superherojskog stripa radi u prilično ograničenom prostoru. U svakom slučaju, ako ne možete da dočekate DC Universe Online (koji je najavljen za sredinu sledeće godine), probajte šampione.

Toliko o MMO žanru, osim ako Battlefield 1943 ne stavljate u ovaj koš. A nadamo se da to ne radite, pošto je u pitanju klasičan multiplejer, sa do 24 igrača na istoj mapi. U svakom slučaju, igra se pre neki mesec pojavila za konzole, a za PC dolazi krajem septembra. Pokupila je lepe kritike, mada izgleda da osim lepše grafike i novih mapa ne donosi ništa epohalno novo.

Za ljubitelje FPS žanra, imamo dva noviteta. Section 8 je futuristička pucačina od tvoraca igre F.E.A.R. što je dovoljna preporuka. Futuristička oružija i oprema, zaplet vezan za kolonizaciju galaksije i potencirani multiplejer previše podsećaju na Halo, mada to ne mora nužno biti loše. Sa druge strane, Darkest Of Days zvuči zaista originalno. Igra vas stavlja u ulogu vojnika koji će iz prvog lica iskusiti nekoliko poznatih istorijskih bitki, koje će vas provozati

od antičke Pompeje i Litl Big Horna (nažalost, na strani konjice), pa do prvog i drugog svetskog rata. Inače, ako se pitate (i potajno priželjkujete) da li ćete biti u prilici da proverite da li gatling probija legionarske oklope, odgovor je "da" i "o da!". Obe igre se pojavljuju i u verziji za Xbox.

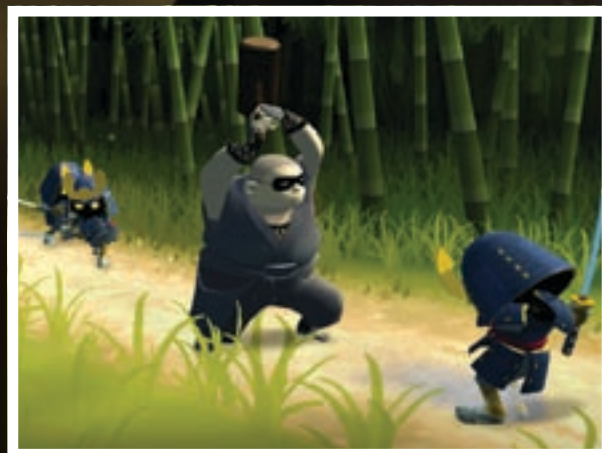
I konačno, pregled PC scene završavamo blokbusterima. Mini Ninjas je najnovije čedo iz studija IO Interactive, koji nam je doneo serijal Hitman, kao i naslove poput Freedom Fighters i Kane & Lynch. Ovoga puta nećete biti u ulozi maskiranih plaćenika i osvetnika, već simpatič-



nog skakutavog nindže koji se bori protiv zlih samuraja. Cela igra ima taj šmek PS3 hita Little Big Planet, a pošto dotičnu igru nikada nećete videti na PC platformi, ovo je verovatno valjana zamena. Najtoplije preporuke, samo izaberite verziju koja vam najviše odgovara, pošto se pojavljuje i za Xbox, PS3, Wii kao i Nintendo DS. Drugi blokbuster je Need For Speed: Shift. A "shift" je upravo ono što je potrebno ovoj franšizi, koja već nekoliko puta za redom ispaljuje ćorke. Ovoga puta

se možemo nadati drugačijoj igri, koja se po rečima programera, vraća izvornim vrednostima. Dakle, nema više free roam moda, kao ni uličnog friziranja automobila – klasično trkanje je ono iz čega je ova franšiza izrasla i u svojoj najnovijoj inkarnaciji se upravo tome i vraća. Od interesantnih detalja treba spomenuti povratak popularnog dashboard pogleda, kao i ludački dobro urađen osećaj brzine. Pored PC platforme, izlazi i za Xbox, PS3 i PSP.

Za Xbox u septembru očekujemo Halo: ODST, ekspanziju za Halo 3. Najveća promena u odnosu na original je penzionisanje Master Chief-a, koji verovatno čeka kraj recesije i visokobudžetnu ulogu u nekom novom, punokrvnom Halo nastavku. Radnja ekspanzije se odvija pre događaja opisanih u igri Halo 3, tako da je u pitanju zapravo prologo. Šta više reći - dovoljno hajpa je dignuto oko ove igre da je svaki pravi fan franšize sigurno već rezervisao svoju kopiju. Ako vam novi Need For Speed ne bude dovoljan, na konzole stiže i Colin McRae: Dirt 2 koji po starom običaju donosi nešto ozbiljniju simulaciju vožnje. Manje više svi znaju



15. 09. **NHL 10** (X360, PS3)
NHL 2k10 (X360, PS3, Wii)
Red Faction: Guerrilla (PC)
Cloudy with a Chance of Meatballs (X360, PS3, Wii, PSP, DS)
Mytran Wars (PSP)
Scratch: The Ultimate DJ (X360, PS3)
Toy Story Mania! (Wii)
Bleach: the 3rd Phantom (DS)
Prank'd (DS)
Nostalgia (DS)
Martian Panic (Wii)
Walk It Out (Wii)
Scribblenauts (DS)
Tornado Outbreak (X360, PS3, Wii, PS2)
Need for Speed: Shift (PC, X360, PS3, PSP)
Marvel Ultimate Alliance 2 (PC, X360, PS3, Wii, PSP, DS)
WET (X360, PS3)
Batman: Arkham Asylum. (PC)
Wii Fit Plus (Wii)
22. 09. **Shin Megami Tensei: Persona** (PSP)
Katamari Forever (PS3)
Aion: Tower of Eternity (PC)
Wacky World of Sports (Wii)
League of Legends (PC)
Our House: Party! (Wii)
Halo 3: ODST (X360)
Halo 3: Recon (X360, DS)
Our House (DS)
Adventures to Go (PSP)
MySims Agents (Wii, DS)
Spore Hero Arena (DS)
Teenage Mutant Ninja Turtles Smash-Up (Wii)
Heroes over Europe (X360, PS3, Wii, PS2)

šta da očekuju od ovoga, a od novina bi eventualno izdvojili gomilu sitnih mini trka koje bi trebalo da začine čitavu stvar. Pored Xbox-a, izlazi i za PS3, Wii, PSP i Nintendo DS, dok će PC verzija po običaju kasniti koji mesec. Nepravda.

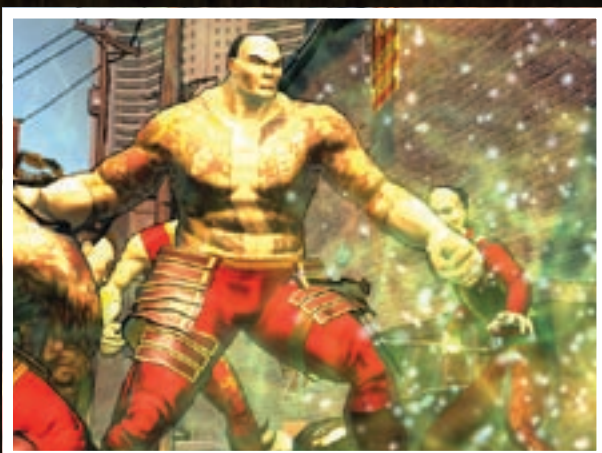
A kada smo već kod nepravde, moramo spomenuti i novo lice IL-2 Sturmovik franšize, koja se ovoga puta u potpunosti odrekla svojih PC korena, pa izlazi samo za Xbox, PS3, PSP i DS platforme. IL-2 Sturmovik: Birds Of Prey ne donosi ništa epohalno novo u odnosu na svog skoro perfektnog prethodnika, osim poboljšane grafike i novog fizičkog modela. Zašto je izostala verzija za PC nije jasno, pogotovo kada se uzme u obzir da konzolaši nisu poznati kao fanovi hard core simulacija letenja.

Sa druge strane, poznati su kao fanovi hard core simulacija muzike. Tako, ovog nam meseca stižu ni manje ni više do tri dugo najavljivana i iščekivana muzička naslova. Na prvom mestu je The Beatles: Rock Band, nastavak velikog hita Rock Band 2, usmeren na opus popularnih Bitlsa. O ovoj igri nam bruje uši još otkako su Ringo i Markartni lično predstavili ovaj naslov na ovogodišnjem E3 sajmu. Svi koji su ikada igrali bilo koju igru ovog tipa znaju šta da očekuju, tako da o tome nema šta puno da se priča. Isto važi i za Guitar Hero 5, koji pored novih pesama, autfita i sitnih zavrzlama takođe ne donosi puno



novog. Obe igre se pored Xbox platforme pojavljuju i za PS3, kao i za Wii, dok će gitarski heroj imati svoju inkarnaciju čak i na PS2 platformi. Retro. E sada, ako želite nešto zaista novo, obratite pažnju na Scratch: The Ultimate DJ, koji umesto rok (ili pseudo rok) bendova u muzičke igre uvodi DJ kulturu, sve sa virtuelnom miksetom, na kojoj ćete moći da vrtite virtuelne ploče dok vam se ne zavrti i u glavi. Ali opet, u samom konceptu igre neće biti ničega epohalno novog. Scratch se pojavljuje i za PS3.

Izdvojili smo još par naslova na koje bi trebalo obratiti pažnju. Za PS3 nam ovog meseca dolazi interesantna ekskluziva pod nazivom Afrika (da, sa "k"). U pitanju je simulacija safarija, gde je potrebno fotografisati određene scene, tj. životinje i tako završavati misije, bez ikakvog krvoprolića. Iako možda



deluje dosadno, Afrika je daleko od toga, pošto se čini da grafički endžin koristi PS3 tehnologiju do balčaka, pa sve to zaista izgleda famozno. Nintendo Wii u septembru ne predstavlja ništa posebno – eventualno bi mogli obratiti pažnju na TNMT: Smash Up, gde ćete po ko zna koji put upotrebiti bežične Nintendove kontrolore kako bi igrali virtuelno "ožeži po muvi". Za one kojima su nindža kornjače previše ozbiljne, preporučujemo Wacky World Of Sports koji donosi manje poznate sportske discipline, poput bacanja tune, ekstremnog peglanja ili kotrljanja sira.

I konačno, spomenućemo još Tropico 3, kao i Metro 2033: The Last Refuge koje očekujemo tokom septembra, iako još uvek tačan datum izlaska nije potvrđen. Što se Tropika tiče, u pitanju je najnoviji nastavak franšize koja vas stavlja u ulogu diktatora rendom banana republike, sa političkim marionetama u jednoj, a tompusom u drugoj ruci. Tropico 3 bi za razliku od svojih prethodnika trebao biti u full 3D izvođenju što može biti mač sa dve oštrice. Metro 2033 sa druge strane, je igra rađena po uzoru na post-apokaliptični roman Dmitrija Glukhovskog, tako da treba očekivati nešto vrlo slično Stalkeru.

Bilo kako bilo, jedan vrlo igriv septembar je pred nama. Nadamo se da ste završili sa ispitima i obavezama u junu.

The Wizard of Oz: Beyond the Yellow Brick Road (DS)

My Hero: Astronaut (DS)

Scooby-Doo! First Frights (Wii, DS)

The Price is Right 2010 (Wii)

Order of War (PC)

Afrika (PS3)

My Hero: Doctor (DS)

23. 09. **Space Invaders Extreme 2 (DS)**

28. 09. **Dead Space Extraction (Wii)**

29. 09. **Red War: Edem's Curse (PC)**

Battle of Giants: Dragons (DS)

Laevatein Tactics (DS)

Family Feud 2010 (PC, Wii)

Kingdom Hearts: 358/2 Days (DS)

Naruto: Ninja Destiny II (DS)

Cake Mania 3 (DS)

Secret Files: Tunguska (DS)

Ninja Gaiden Sigma II (PS3)

Heist (PC)

Family Fun Football (Wii)

Shimano Xtreme Fishing (Wii)

Deca Sports 2 (Wii)

Dead Space Extraction (Wii)

Hero's Saga Laevatein Tactics (Wii)

Spyborgs (Wii)

30. 09. **Battlefield 1943 (PC)**

još se očekuje...

Tropico 3 (PC, X360)

METRO 2033: The Last Refuge (PC, X360, PS3)

TimeO (PC, X360, PS3)

Silent Hill: Shattered Memories (Wii, PSP, PS2)

WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm

Novi nastavak World of Warcraft sage doneće veliki broj novina, u koje, pre nego što su zvanično objavljene, gotovo niko nije verovao.

Blizzard prvenstveno zna jako dobro da napravi hype oko svojih novih proizvoda, ali ono što je posebno zapanjujuće jeste baza fanova koji podgreva taj isti hype, te curenje informacija i stalna trka informativnih portala i velikih blogova da što pre dođu do i objave nove informacije ponekad dovede do neviđenih virtuelnih diskusija i sukoba.

Sve je započelo krajem juna kada je Blizzard trademarkovao (zaštiti) autorska prava na ime Cataclysm™. Tada su počele spekulacije oko toga da li je u pitanju nova ekspanzija ili je u pitanju neobjavljeni MMO na kojem navodno već uveliko rade Blizzardovi razvojni timovi. Paralelno sa tim desilo se da se na listi US servera, na kratko, nađe server „Maelstorm 3 Test“ koji se ubrzo izgubio.

Sve ovo doprinelo je da se proširi tenzija o novoj WoW ekspanziji koja je kulminirala 15. avgusta kada je jedan od najpoznatijih neoficijelnih WoW informativnih sajtova MMO Champion objavio ogromnu količinu informacija o World of Warcraft: Cataclysm. Erupcija je započela i mnogi su nazivali Boua, administratora MMOChamp sajta lažovom i kako je većina stvari potpuno izmišljena. Tenzija je rasla dok se približavao 21. avgust, prvi dan Blizzcon-a, kada se znalo da će Blizzard finalno i zvanično objaviti novu WoW ekspanziju. Taj dan je došao i prošao i gotovo sve predašnje informacije su potvrđene i dodato je mnogo, mnogo toga. World of Warcraft: Cataclysm je objavljen i možemo ga očekivati drugom polovinom/krajem sledeće godine.



Novi Barends - Sad će biti još teže naći Mankrikovu ženu?



Abyssal Maw, podvodna instanca

Koja priča stoji iza Katakлизme?

Po Warcraft priči, kada su Titani oblikovali svet Warcrafta pre mnogo, mnogo godina, otkrili su da duboko ispod površine žive zli drevni bogovi, i shvatili su da bi njihovo uništenje dovelo do uništenja Azerotha. Povelili su rat uništavajući vojsku protivnika a drevne bogove su zarobili duboko ispod površine i čuvari su postavljeni da ih spreče u bilo kakvoj aktivnosti. Po završetku formiranja Azerotha, u sredinu su postavili jezero koje su nazvali Izvor Večnosti (Well of Eternity), sa namenom da funkcioniše kao izvor života i energije za sva živa bića na planeti. Pre odlaska, Titani su deo svojih moći poverili najmoćnijim bićima – vođama zmajeva kako bi ovi čuvali svet od opasnosti, svakom od pet zmajeva, po jedan od titana

je poverio deo svojih moći i poverio mu segment Azerotha na čuvanje, ovi zmajevi su od tog dana poznati kao Aspekti koji čuvaju svet.

Azeroth se razvijao i humanoidne forme su počele, prvo primitivno a kasnije veoma napredno da se razvijaju. Izvor Večnosti je svojom energijom privlačio napredne predstavnike humanoida koji su počeli da koriste njegovu energiju i da vežbaju korišćenje magija. Korišćenje magije kroz Izvor Večnosti je privuklo demone Vatrene Legije (Burning Legion) koji su želeli Izvor Večnosti za sebe kako bi ga koristili kao izvor energije za svoje rušilačke ciljeve. Pali Titan, vođa legije, Sargeras sa svojom vojskom demonu napao je svet Azerotha. Najnapredniji od humanoidnih formi, vilenjaci, okupili su armiju druida i pozvali u pomoć As-

pekte. Neltharion, zaštitnik zemlje okupio je ostale zmajeve oko ideje da formiraju oružje neograničene moći – Dragon Soul, u koje će svaki od zmajeva dati deo svojih moći. Verovatno podložan korupciji i neprestanim šaputanjima od strane Drevnih bogova iz podzemlja, Neltharion je prevario ostale zmajeve i jedini nije podario deo svojih moći u stvaranju Dragon Soula, već je okrenuo oružje protiv njegovih kreatora – zmajeva, protiv legije i protiv humanoida, time je postao Deathwing – Uništitelj (Destroyer) a oružje je od tog dana poznato kao Demon Soul. Vođa vilenjaka, Malfurion Stormrage, shvatio je da je jedini način da zaustavi legiju uništenje Izvora večnosti. Poveo je armiju svoje vojske u samu sredinu Izvora i implozija koja se desila oblikovala je svet Azerotha koji znamo danas. Legija je potučena a Deat-

hwing zarobljen u Deepholmu ispod površine okeana koji je stvoren uništenjem Izvora. Deathwing je čekao zarobljen duboko ispod površine gotovo čitavu večnost i sada kada je

konačno spreman – rešio je da izađe ispod površine okeana. Obzirom da se radi o ogromnoj moći koja je potrebna za ovaj poduhvat - njegov izlazak iz okeana će promeniti još



Desolace u novom ruhu...



**Goblini, dugo u igri -
konačno igrivi...**

jednom kompletan izgled Azerot-ha... Dolazi Katakliizma!

Šta Cataclysm donosi?

Izlazak Deathwing-a iz dubina Malstroma (velikog vira na mestu starog Izvora Večnosti) će potpuno promeniti izgled svih postojećih zona i mapa koje smo poznavali u Azerothu, većina obalnih područja

će biti poplavljena, nove zone će se pojaviti, neke će biti potpuno preoblikovane a konačno ćemo moći da pridemo nekim nepristupačnim zonama, jer je katakliizma uništila zidove koji su nas u tome sprečavali.

Novi limit u levelovanju je 85 što donosi samo pet novih nivoa, ali se deo levelovanja prebacuje na novi

„Path of the Titans“ segment koji predstavlja potpuno novi način unapređenja karaktera u igri. Takođe guild leveling sistem će omogućiti grupama sa istim interesom da zajedno ostvare neke od jedinstvenih mogućnosti u igri.

Nove kombinacije

Katakliizma ne donosi nove klase, ali donosi mogućnost kreiranja potpuno novih kombinacija rasa – klasa koje do sada nisu moguće kao što je human hunter ili tauren paladin, gnome priest i mnogo drugih logičnih i nelogičnih kombinacija.

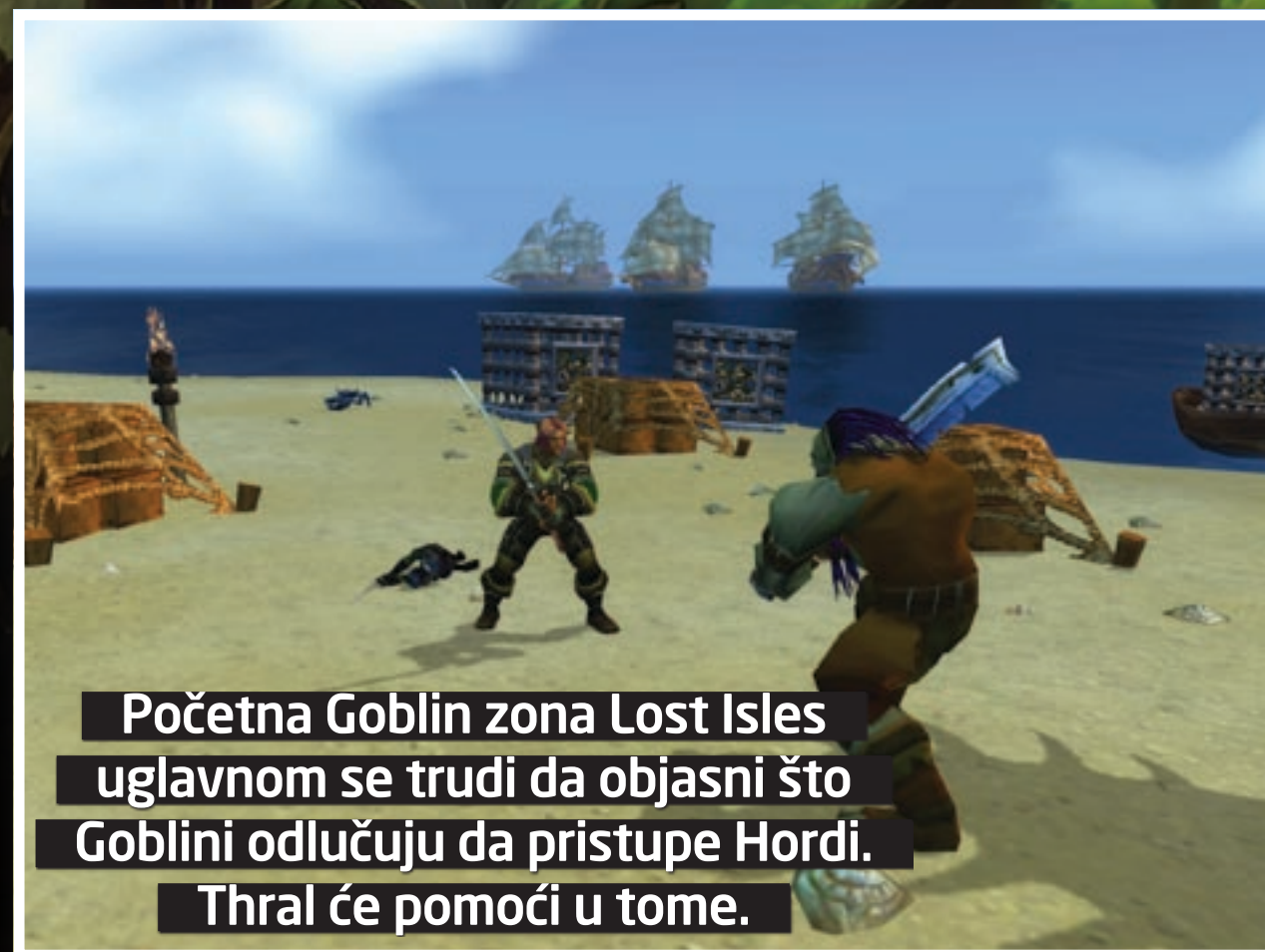
Nove rase

Nova ekspanzija donosi i dve nove rase – Goblina i Worgene (vukodlake)

Goblin: Poznato je da je Deathwing, kao i njegov sin Nefarian, često pri-

silno primoravao goblina da mu čine razne usluge i rade za njega. Velika grupa goblina se oduprla ropstvu i živela i izgnanstvu ali je katakliizma razorila njihove domove te su oni

zaklon pronašli na ostrvu u blizini Barens zone. U procesu formiranja novog doma oni se sukobljavaju sa delom alijanse koji se nalazi u istoj zoni ali i uspevaju da pomognu orku



**Početna Goblin zona Lost Isles
uglavnom se trudi da objasni što
Goblini odlučuju da pristupe Hordi.
Thral će pomoći u tome.**



Kralj Graymane...

kojeg pronalaze zarobljenog na Alijansinom brodu. Ispostavlja se kroz questove koji slede, da je ork koga su pronašli niko drugi do vođa orka i cele horde – Thrall lično, koji kao kontra uslugu nudi goblinima da se pridruže hordi.

Worgen: Graymane Wall je zid koji je u igri od početka i uvek je sakri-

vao zonu južno od Silverpine Forest zone. Zid je izgrađen davno kada je kraljevstvo Gillneas istupilo iz alijanse bez želje da pomogne i učestvuje u ciljevima alijanse. Takođe glasine su postojale da je celo kraljevstvo poraženo od strane vukodlaka. Ovaj zid je razoren kataklizmom i konačno smo u mogućnosti da saznamo ili iskusimo iz prvog lica šta se tačno

desilo sa ovim nekada moćnim kraljevstvom. Postojala je realna pretnja da se celo kraljevstvo transformiše u vukodlake, ali su tokom vremena pronašli delimično izlečenje koje im je omogućilo da zadrže ljudski um iako im je telo transformisano. Igrači koji budu igrali worgene će moći da van borbe biraju da li žele da budu u worgen ili ljudskoj formi dok će u borbi biti ograničeni samo na worgen formu.

Novi stari svet

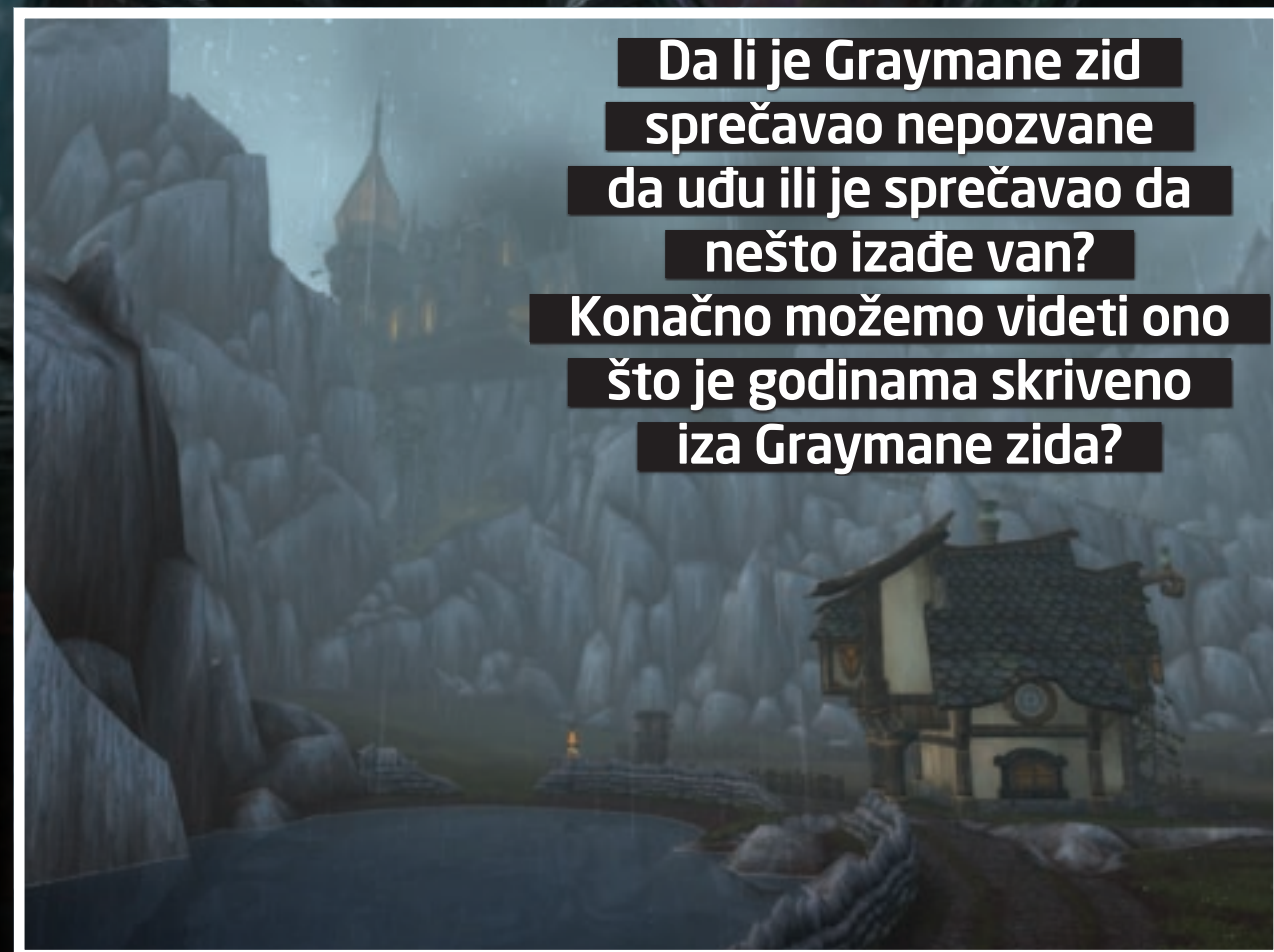
Već dugo vremena, od početka Burning Crusade ekspanzije, i predstavljanja mogućnosti korišćenja ličnog letećeg „prevoznog sredstva“, igrači su tražili da se omogući da se i u starom svetu leti. Ovo je predstavljalo i tehnički problem – jer stari svet nije bio tehnički projektovan da to podrži, a sa druge strane mnoge

zone su bile prosto nepristupačne pa su ostavljene nedovršene. Ovu ekspanziju Blizzard koristi da potpuno kreira od nule postojeće zone i omogući letenje u tom istom sta-

rom – novom svetu. Kako priča donosi, takođe će mnoge stare zone biti potpuno promenjene: Barense je erupcijom podeljen na dve potpuno podeljene zone, različite po novoi-

Da li je Graymane zid sprečavao nepozvane da uđu ili je sprečavao da nešto izađe van?

Konačno možemo videti ono što je godinama skriveno iza Graymane zida?





Opet Desolace...

ma, Azshara je nova početna lokacija za nivoe 10-20, neke zone kao što je Thousand Needles su potpuno potopljene. Durotar je razoren i Orgrimar se ponovo izgrađuje tokom ekspanzije. Blackrock mountain ponovo doživljava erupciju i potpuno nova planina će postati nova raid zona. Desolace sada ima mnogo više vode i života. Mnogo promena se dešava i u poziciji sukobljenih strana, horda zauzima Southshore, a alijansa južni Barenas,

Nove stare instance

Već u jednom od narednih WoTlk patcheva ćemo imati priliku da iskusimo verziju starog raid bossa Onyxije prilagođenu za 80ti nivo, a Cataclysm donosi još nekoliko novih starih instanci, između ostalih Shadowfang Keep, Deadmines, Blackrock Caverns.

Nove zone:

Sedam novih zona će biti predstavljeno u novoj ekspanziji; Twilight Highlands, Mount Hyjal, Deepholm, Uldum, Gilneas, The Lost Isles, Sunken City of Vash'jir. Katakliizma otvara zidove Ulduma sa dve nove instance, omogućava se pristup Hyall planini, novom potopljenom gradu Vash'iru koji je početno mesto za ulazak u neke potpuno nove podvodne avanture. Deepholm je lokacija gde je Deathwing izašao na površinu i biće novi epicentar ove ekspanzije, očekujte sve što postoji u Dalaranu/Shatrahau.

Međusobni okršaji

Igračima koji uživaju u PVP borba otvara se novo bojno polje Battle of Gilneas gde Forsaken armije pokušavaju da zauzmu grad Gilneas. Predstavljena je nova otvorena

zona Tol'Barad, nešto kao kombinacija postojećeg Wintergraspa i Isle of Conquest, ali sa mnogo većom količinom dnevnih questova, koji su navodno izuzetno izdašni u nagradama ukoliko vaša strana ima nadmoć. Posebno su najavljeni nedeljni „rated battlegrounds“ koji konačno omogućavaju napredak sličan arena sistemu uz Arena nagrade. Najavljene su i nove arena mape, ali nisu predstavljene.

Nova profesija - Arheologija

Nova profesija se svrstava u sekundarne, to jest – može je imati svako a svodi se na prikupljanje artifakta iz čitavog sveta koji daju bonuse nalik glyphovima. Ovi bonusi doprinose razvoju karaktera po Putanji Titana (Path of the Titans). Takođe najavljen je takozvani Reforging – mo-

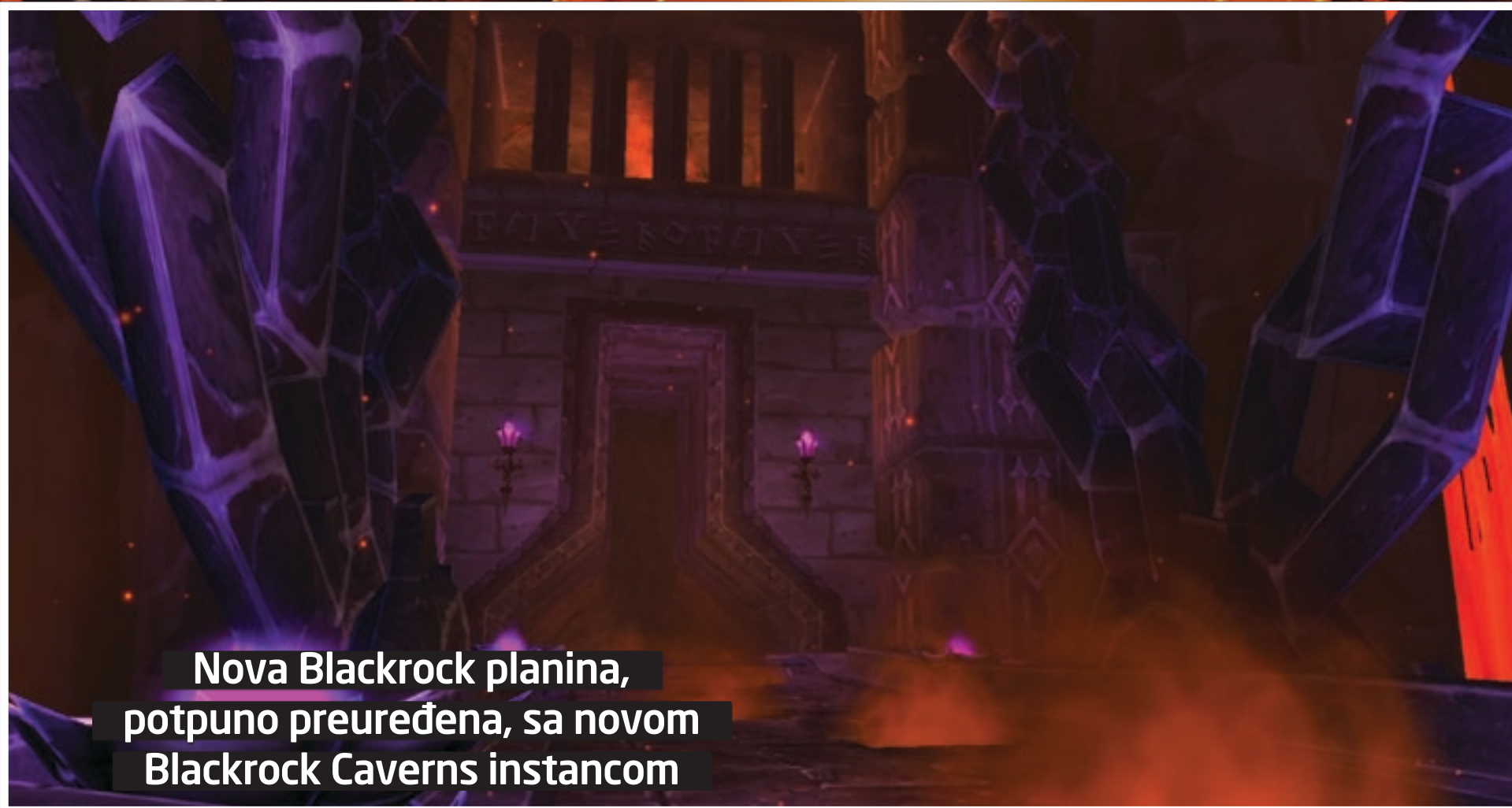
gućnost da „prepravite“ postojeću opremu po pitanju statistike kako vam više odgovara, reforging će zahtevati maksimalni nivo neke od proizvođačkih profesija.

Sitnice

Kao i uvek i ova ekspanzija će doneti promene u razvoju i igranju individualnih karaktera, nekoliko primera je nestanak „mane“ kod huntera i



Zoram'Gar, nekad samo postaja, sada nova baza Hordinih operacija u Ashenwale šumi



**Nova Blackrock planina,
potpuno preuređena, sa novom
Blackrock Caverns instancom**

promena iste u „focus“, soul shardovi nestaju iz warlock inventara, te ih warlock generiše tokom i van borbe. Statistike na opremi koju igrač dobija tokom igranja će biti daleko pojednostavljene današnje statistike zahtevaju više matematike od samog igranja, Spell Power, Attack Power, Defense, Armor penetration zauvek nestaju.

Zaključak

Nova ekspanzija donosi stvarno mnogo, mada možda na papiru to ne deluje tako. Tri „celine“ koje imamo u postojećoj igri (1-60, 61-70, 71-80), kako stvari stoje, nekako deluju zasebno i ne prožimaju se međusobno, Blizzard je verovatno shvatio da

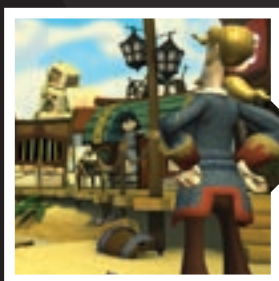
je velika količina igrača koji su igrali World of Warcraft od početka, gotovo prestala sa igranjem, i ovom ekspanzijom koristi priliku da kompletan svet ponovo preoblikuje kako bi krajnjem, novom igraču, ponudio kompletan proizvod – igru od prvog do 85og nivoa. Kako bi zadržao, pak, stare hardcore igrače ponuđen je Deathwing, jedan od dvojice ultimativnih negativaca, kao glavna meta nove ekspanzije, konačno sa treće strane rated battlegrounds su odavno traženi od strane PVP fanatika, te se time zaokružuje celina. Tako će Blizzard još jednom, trljajući ruke i valjajući se u našem novcu čekati Novu 2011. godinu, a mi ćemo biti zauzeti levelovanjem.



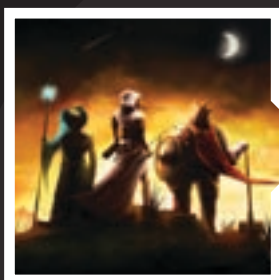
BATMAN :ARKHAM ASYLUM



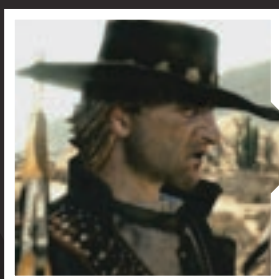
WOLFENSTEIN



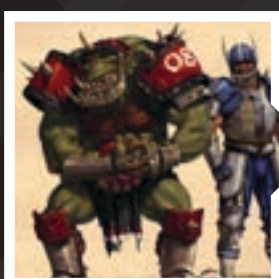
ARMA II



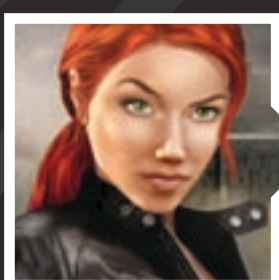
FIGHT NIGHT ROUND 4



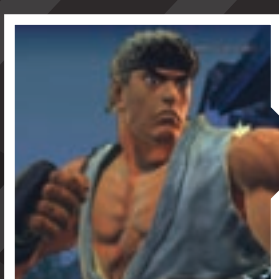
TALES OF MONKEY ISLAND 1&2



THE SECRET OF MONKEY ISLAND SE



TRINE



GHOSTBUSTERS



CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

SPORE GALACTIC ADVENTURES

BLOOD BOWL

HEROES OF NEWERTH

SECRET FILES 2: PURITAS CORDIS

WII SPORTS RESORT

STREET FIGHTER IV

REVIEWS

Platforma na kojoj smo testirali

Ocena

Skala

85



79



50



SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz “quick facts” polja, pa se tako deli na tri sfere:

OD 100 DO 80

“Orange zona” - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OD 80 DO 60

“Yellow zona” - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom “tu negde”, i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali “ono nešto”, što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

ISPOD 60

“Gray zona” - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.



IGRA MESECA: BATMAN



GOLD AWARD

Scenario za igru je pisao Paul Dini, poznati scenarista TV serija, crtanih filmova i stripova.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Mračni vitez protiv svih svojih velikih protivnika u jednoj sjajnoj igri!

Platforma:
X360, PS3, PC

Razvojni tim:
Rocksteady Studios

Izdavač:
Eidos Interactive

Internet adresa:
www.batmanarkhamasylum.com

Domaći distributer:
www.compland.rs

Maloprodajna cena:
6999 dinara

96



- ✓ Najbolja igra rađena po stripu, ikada.
- ✓ Odlična priča.
- ✓ Sjajna gluma.
- ✗ Sitniji bagovi.

Postoji prilično loša praksa vezana za igre rađene po licencama, bile one filmske, stripske ili bilo kakve slične. U najboljem slučaju to su dobre igre, ali se uvek šlepuju na već poznate likove, zaplete i momente, a same ne nude sam vrh produkcije. Takođe, prečesto se juri dedlajn, i igra izađe nedovršena, da ne kažemo sklepana. Srećom, povremeno se

pojavi igra koja pokupi sve najbolje od licence po kojoj je rađena, bez stida doživi dva opravdana odlaganja, i na to doda sve najbolje što igre mogu da pruže. Jedan takav primer je definitivno Batman: Arkham Asylum.

Na prvi pogled, u pitanju je klasična akciona igra iz trećeg lica, u kojoj će se glavni junak probiti kroz

horde neprijatelja, i nekoliko boss fightova, do konačnog cilja. Usput će naučiti nekoliko novih poteza, koji neće biti posebno zanimljivi od onih koje već zna i to je to. Srećom, Arkham Asylum beži od svakog od ovih klišeja. Igra počinje bez preteranog razvlačenja i dosadne priče uvodom koji svojom izvedbom podseća na Half-Life, ali je mnogo interaktivniji. Batman



Nismo samo mi
oduševljeni igrom, svuda
po svetu Batman: Arkham
Asylum se ozbiljno
kandiduje za igru godine.

dovozi Jokera u čuvenu kazneno-popravnu ludnicu za super zločince – Arkham. Svaki trenutak uvoda nas pomalo upoznaje sa glavnim likovima, sa okruženjem, a pritom nas prosto guta atmosfera koja se tokom igre sve vreme pojačava. Naravno, stvari moraju da pođu po zlu, i Joker se oslobađa, pomaže svim zatvorenicima da zauzmu ludnicu i brutalno se obračunaju sa stražarima. Sada je na igraču da u ulozi Batmana, sam protiv svih, vrati situaciju pod kontrolu, pritom dokazujući zašto je Batman najveći svetski detektiv, najbolji borac i jedini super heroj koji nema super moći.

Može se reći da postoje tri osnovna elementa igre. Jedan je odlično orađen borbeni model, u kom će se Batman obračunavati sa generičkim zlikovcima, i koji (za divno čudo) ne dosadi tokom igre, zahvaljujući odličnoj fizici i sjajno koreografisanim kombinacijama udaraca. Tu će vam od koristi biti i odličan sistem kontrole, pa ćete vrlo lako menjati taktiku i kombinacije u zavisnosti od položaja protivnika, njihovih napada i ostalih elemenata borbe. Drugi je usko povezan sa prvim, u pitanju je šunjanje u najboljem maniru Metal Gear Solida, kojim Batman dolazi i u taktičku i u psihološku pred-

nost nad neprijateljem. Napadi iz mraka, sa visokih pozicija i iznenađajuća su ona što čini Batmana toliko zastrašujućim, a olakšava mu borbu protiv brojčano nadmoćnijeg protivnika. Povezivanje šunjanja, akrobatskih poteza i brzog onesposobljavanja protivnika je ono što čini našeg heroja toliko opasnim, a igru zanimljivom i zabavnom. Treća komponenta je detektivski pristup svakom problemu. Batman će svaku zagonetku proučiti, analizirati i doći do zaključka koji će ga dovesti do cilja, a u tome će mu pomoći "detektivski pogled", odnosno specijalno podešena oprema u sastavu njegovog kostima.



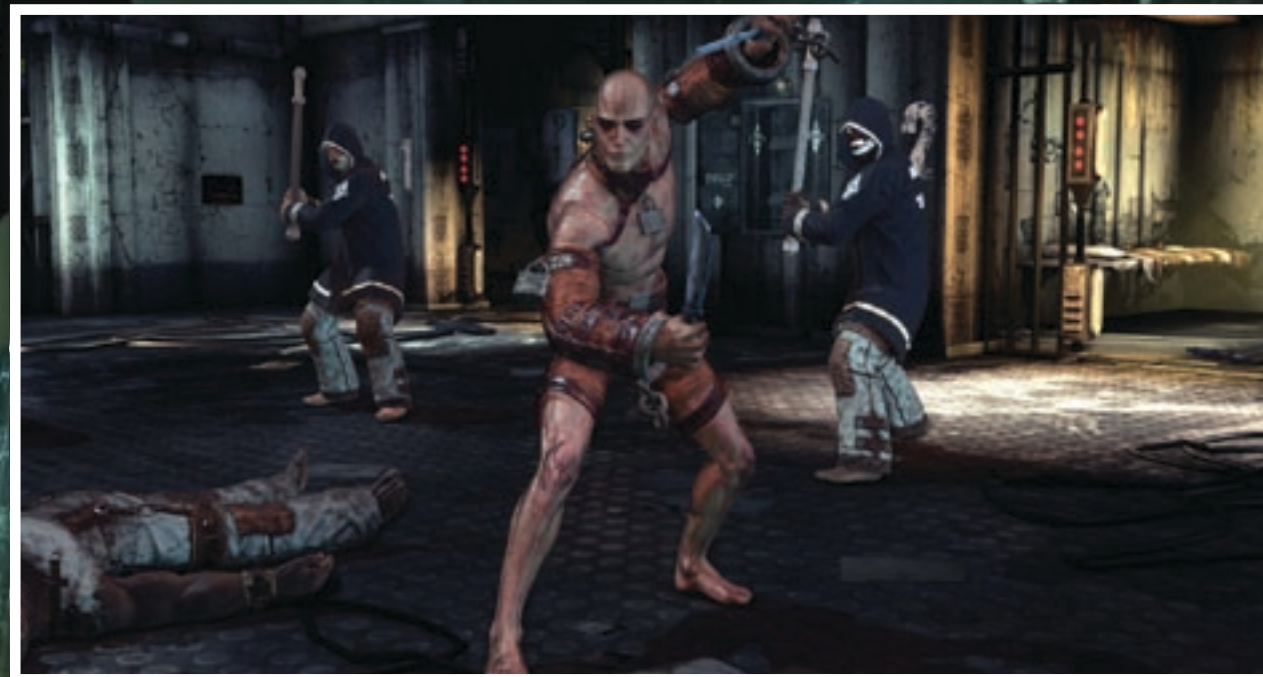


Pravi Batman će u svakom trenutku analizirati svoju poziciju, slabosti svojih protivnika, i zaključiti koji pristup mu je u kom trenutku najbolji. Igra će vas motivisati celim svojim tokom da se ponašate kao Batman, ali vas nikada neće terati na to, što samo pokazuje koliko je dizajn igre dobar. Naravno, nije samo pomenut sistem u sklopu kostima ono što Batman ima u arsenalu, tu je još brdo spravica koje će vam olakšati igru, i učiniti je zanimljivom.

Još jedno prijatno iznenađenje su

borbe protiv čuvenih protivnika iz stripa, koji sada slobodno lutaju Arkhamom. Često se dešava da u igrama ovog tipa likovi koji nemaju nikakve borbene sposobnosti odjednom postanu surovi i teški protivnici glavnom junaku. Ovde to nije slučaj. Ukoliko protivnik u Batman mitologiji važi za opasnog borca, biće to i u igri, pa ćete doživeti sjajne boss fightove (kao npr. sa Harley Quinn). Neki drugi protivnici će vas mučiti do trenutka kada se suočite sa njima, ali će onda postati lak plen. Ali, zaista će vas namučiti ta potraga, i uživaće-

Igru pokreće Unreal Engine 3.5, ispeglan taman toliko da se ne vide standardne manjkavosti.

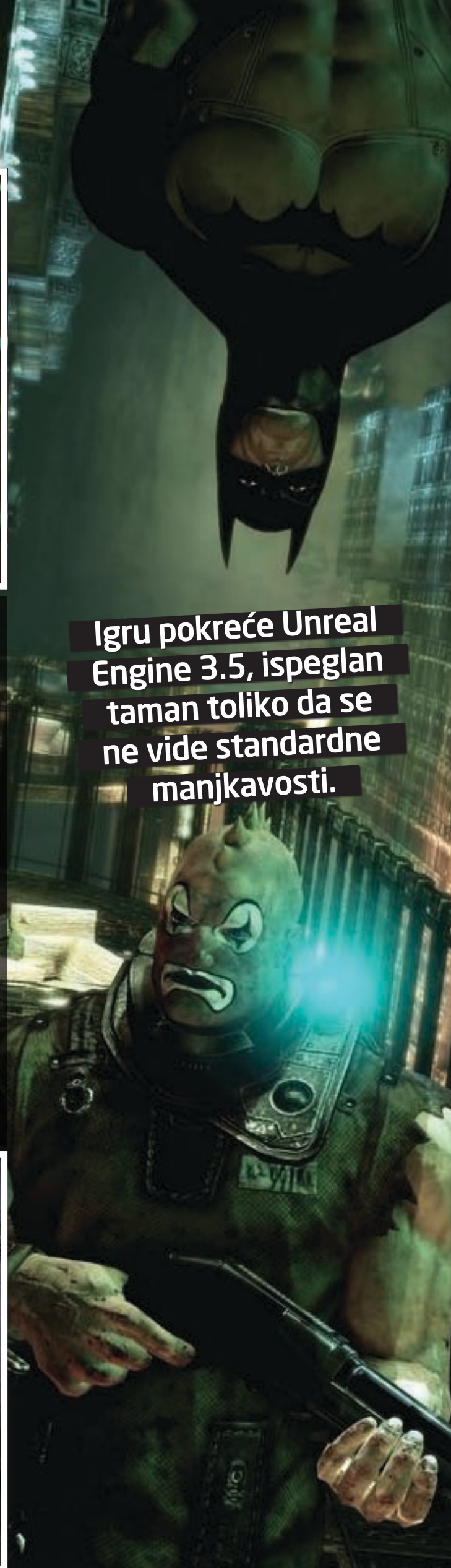


te u njoj, pa nedostatak završne borbe zaista nije nikakav problem. Hrabro rešenje koje je zaista sjajno izvedeno.

Kada se na to doda odličan zvuk, gde pre svega odskoče sjajna gluma (Kevin Conroy kao Batman, Mark Hamill kao Joker i Arleen Sorokin kao Harley Quinn, ekipa koja inače radi ove likove i za Batman: The Animated Series, animiranu seriju), a zatim i svi efekti. Odlično prilagođen Unreal 3.5 engine, koji verno dočarava sve likove, odlično funkcioniše u svim situacijama

i pre svega, zahvaljujući dizajnerima, drži atmosferu sve vreme, jasno je da je ovo pravi hit naslov.

Kada se sve sabere, Batman: Arkham Asylum je najbolja video igra rađena po stripovima ikada. U pitanju je vrlo ozbiljna priča, prožeta sjajnom atmosferom i odličnom igrivošću. Zahvaljujući neverovatnom sklopu svih detalja, biće jednako dobra igračima koji ne znaju ništa o Batmanu, i potpuno im je svejedno ko je glavni junak, i onima koji su fanovi Mračnog Viteza.



WOLFENSTEIN

Nacisti su možda pronašli način da pobeđu u Drugom Svetskom ratu i zavladaju svetom...

Verovatno ne postoji igrač koji nije čuo za igru Wolfenstein. Većina mlađih igrača se možda seća naslova od pre 8 godina, Return to Castle Wolfenstein, ali to nije prva igra iz ovog serijala. Wolfenstein 3D je igra koja se pojavila davne 1992. godine mnogi je smatraju začetnikom FPS (First Person Shooter) žanra.

Za razliku od većina pucačina sa tematikom Drugog Svetskog rata, glavni junak igre Wolfenstein se po-

red normalnih nacista mora obračunati i sa raznoraznim okultistima, zombijima i ostalim karakondžulama. Igrači koji nisu imali prilike da odigraju neku od igara iz Wolfenstein serijala verovatno žele da postave pitanje: "Odakle sad ta čudovišta?". E pa odgovor leži u pozadinskoj priči ove igre. Agent B.J. Blaskowicz istražuje eksperimente specijalne nacističke jedinice za paranormalna istraživanja. Njihov cilj je naravno da pomoću otkrivenih okultnih moći i predmeta zavladaju svetom. Logično, zar ne? Ko je

79



- ✓ Zanimljivo okruženje.
- ✓ Interesantno naoružanje i okultne moći.
- ✓ Mogućnost nadogradnje oružja.
- ✗ Pomalo zastarela grafika.
- ✗ Veštačka inteligencija protivnika.
- ✗ Sitniji bagovi.

Platforma:
PC, X360, PS3

Razvojni tim:
Raven Software

Izdavač:
Activision Blizzard

Internet adresa:
www.wolfenstein.com

Domaći distributer:
www.coolplay.rs

Maloprodajna cena:
3999 dinara

Preporučena konfiguracija:
**CPU 1 GHz, 512MB RAM,
GeForce serije 7 ili
ekvivalentni Radeon**

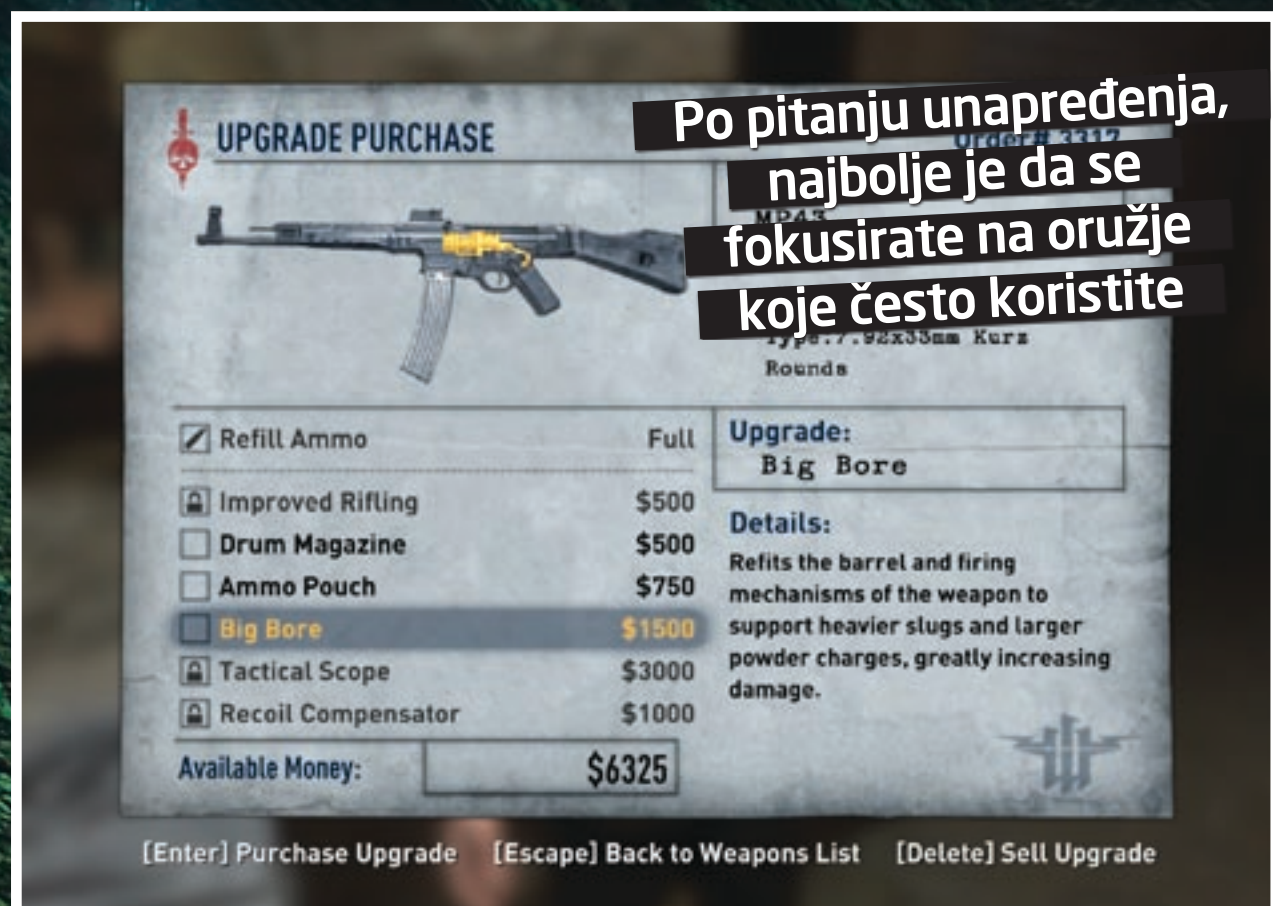


gledao film Hellboy shvatiće o čemu se radi.

Wolfenstein vas vodi u grad Isenstadt u kome morate da ispitajte najnovije aktivnosti gore pomenute specijalne jedinice. U tome će vam pomoći članovi nemačkog pokreta otpora pod nazivom Kreisau Circle (iako to glupo zvuči, ova grupa je stvarno postojala u Drugom Svet-skom ratu, mada nisu bili klasičan pokret otpora već grupa nemačke aristokratije koji su planirali buduć-nost Nemačke nakon pada Trećeg Rajha). Pored Kreisau Circle u gradu deluje i razvijena mreža Crne Berze kao i društvo Golden Dawn koje po-kušava da spreči Naciste u upotrebi okultnih moći. Već nakon prve misije dobijate mogućnost da se slobodno krećete po gradu, preuzimate misije od različitih frakcija, kupujete muni-ciju i nadogradnje za vaše oružje ili

jednostavno da istražujete. Misije se odvijaju na lokacijama van grada i vrlo su raznolike tako da ćete se bo-riti u napuštenom rudniku koji je pre-tvoren u arheološke iskopine, staroj crkvi, okolnim farmama pa čak i u glavnoj bazi nacista. Kroz misije, ali i u gradu, možete sakupljati novac (vreće sa novce, zlatne poluge...) i informacije od važnosti koje vam ot-ključavaju nadogradnje naoružanja. Svako oružje u igri ima više različitih unapređenja ali novca nikad dovolj-no tako da morate pažljivo birati. U svakom slučaju ako neko o kuplje-nih poboljšanja ne zadovoljava vaše ambicije, možete ga uvek prodati. Ipak osnovno naoružanje kao što je popularni šmajser (MP40) nije ono što ovu igru čini posebnom. S obzi-rom da je Isenstadt nekada davno predstavljao bazu tajnog oklutnog društva Thule, koje je u svojim ritu-alima koristilo tzv. Black Sun ener-

giju, logično je da ćete kroz igru na-letati na neke veoma interesantne i nesvakidašnje predmete. Prvi od njih je svakako Thule medaljon koji vam omogućava da prelazite u Veil dimenziju. Veil dimenzija vam omo-gućava da vidite protivnike pri sma-njenoj vidljivosti, otrivate tajne ma-gične prolaze, primetite slabe tačke kod težih protivnika i da koristite par magičnih moći. Prva moć koju ćete dobiti je Mire i ona vam omogućava da usporite vreme. Iako se ova op-cija pojavljivala u mnogo drugih pu-cačina, uvek je zanimljivo izbegavati metkove i eliminisati protivnike pre nego što shvate da niste više ispred njih. Ovo je pogotovo važno na ka-snijim nivoima jer protivnici postaju progresivno teži. Primera radi, teš-ko oklopljeni vojnik koristi magični štit koji se napaja iz rezervoara sa Black Sun energijom je praktično ot-poran na sve frontalne napade, ali u



tim situacijama koristite Mire kako bi mu prišli sa leđa i uništili rezervoare. Pored pomenutog medaljona tu je gomila oružja koja koristi Black Sun energiju, kao npr. Tesla puška koja ispaljuje električne munje u više smerova istovremeno ili Leichenfaust 44 koji protivnike u sekundi pretvara u prašinu. Naravno vi niste jedini koji koristi ovo novo i moćno naoružanje, već su i protivnici dobro naoružani. Veštačka inteligencija protivnika na prilično niskom nivou, mada oni svoj manjak inteligencije nadoknađuju kvantitetom.

Kada se pre 8 godina pojavio Return to Castle Wolfenstein, jedan od glavnih aduta mu je bila izuzetno dobra grafika za to vreme. Nažalost Wolfenstein nije ni nalik svom starijem bratu, pošto je grafika osrednjeg kvaliteta i deluje pomalo zastarelo. Daleko od toga da je grafika loša, ali

od jednog ovakvog naslova se svakako više očekivalo. Neki od efekata su odlično odrađeni, kao npr. kada raznesete rezervoar sa Black Sun energijom i svi predmeti okolo, uključujući i protivnike, prestanu da podležu zakonima gravitacije. Iskreno ništa lepše nego da skidate jednog po jednog protivnika dok bespomoćno lebde u vazduhu i mlataju rukama pokušavajući da uspostave ravnotežu. Ipak ovo su izdvojeni slučajevi i sveopšti utisak nije baš zadovoljavajući. Pored toga igra obiluje nekim čudnim momentima kao što automatsko zatvaranje vrata, čak iako vi trenutno pucate kroz njih, ili kad okolina koja se može uništavati počne da radi protiv vas kao npr. u situacijama kada vam zbog eksplozije kutije zablokiraju vrata i jedino što vam preostaje je učitavanje pozicije. Glavni problem je u tome što ne možete manualno snimati poziciju već se ona automatski snima na nevidljivima checkpoint-ima tako da će vam se dešavati da kad učitajte poziciju shvatite da ste se vratili na početak nivoa ili slično. Kada na sve to dodate i par protivnika koji vas mogu ubiti jednim potezom može doći do prilično frustrirajućih momenata.

Ali nije sve tako crno. Sama igra je zanimljiva zbog prateće priče, plus interesantno naoružanje i okultne moći poboljšavaju ukupnu atmosferu. Borbe sa glavnim neprijateljima se posebno ističu jer pored refleksa zahtevaju i upotrebu odgovarajućeg oružja i moći. Sve u svemu, Wolfenstein je više nego solidan naslov. Igra ima dosta potencijala, nažalost neiskorišćenog u potpunosti, ali bez obzira na to pružiće vam nekoliko sati dobre zabave.

ARMA II

Igra koja predstavlja nešto najbliže pravom ratovanju.

ArmA II je nastavak ratne simulacije Armed Assault koja je napravljena po uzoru na svojevremeno veoma popularni Operation Flashpoint. Ono što ove tri igre imaju zajedničko, pored istog razvojnog tima, je i to je da spadaju u poseban podžanr pucačina - ratne simulacije. Igrači koji nisu imali prilike da igraju neki od naslova iz ovog podžanra se verovatno pita-

ju po čemu se ove igre razlikuju od npr. jednog Call of Duty-a koji takođe ima ratnu tematiku. Poenta cele priče leži u realnosti i nelinearnosti ovih igara. Primer realnosti je činjenica da jedan pogodak u vitalni deo tela znači automatsku smrt, ranjavanje koje se ne sanira na vreme takođe završava vašu ratnu karijeru, što znači da sa taktikom u kojoj goli do pojasa i naoružani teškim mitraljezom jurišate na utvrđeni neprijateljski položaj nećete postići zavidan uspeh. Tako nešto bi eventualno uspeo Rambo, ali samo je jedan Rambo a svi ostali su uglavnom obični prašinari koji će posle prvog rafala završiti na zemlji. Sa druge strane nelinearnost se ogleda u tome da rat teče bez obzira na vas i događaji se odvijaju i bez vašeg direktnog uticaja. To znači da ćete kroz igru nailaziti na tragove nedavnih sukoba, prijatelj-

ske patrola i slično mada prilikom sledećeg prelaska kampanje situacija na terenu može biti potpuno drugačija. Na neke od događaja možete direktno uticati i vaš izbor će usloviti dalji razvoj kampanje i nastavak igre. Ovakav sistem vam omogućava da pređete igru više puta i da svaki put doživite drugačija iskustva.

Sama igra vas vodi u fiktivnu bivšu rusku republiku Chernarus u kojoj se trenutno sukobljava 5 različitih frakcija: američki marinci (čiji ste vi član), vojska Chernarus-i je koja je u savezu sa SAD-om, Red Star Movement (i nisu navijači istoimenog klub iz Srbije) koji predstavljaju komunističke separatiste iz delova Chernarus-i je naseljenih Rusima, NAPA je nezavisna grupa partizana koja se bori protiv komunista i na kraju vojska Ruske Federacije.

Zemlja Chernarus je velikim delom modelirana po satelitskim snimcima planinskih predela pod nazivom České Stredohoří, koji se nalaze blizu granice Češke sa Nemačkom.

Platforma:
PC, X360

Razvojni tim:
Bohemia Interactive

Izdavač:
505 Games

Internet adresa:
www.arma2.com

Maloprodajna cena:
oko 35 evra

Preporučena konfiguracija:
CPU na 3 GHz, 1 GB RAM-a, VGA nVidia GeForce 7800 GT/ATI Radeon X1800 sa 256 MB

78



- ✓ Realna postavka igre.
- ✓ Veliki izbor naoružanja i vozila.
- ✓ Velika doza nelinearnosti u samoj kampanji.
- ✗ Veoma česti bagovi prilično otežavaju igranje kampanje.

Skoro svaku misiju ćete započinjati sa jednostavnim zadacima kao što je npr. izviđanje terena a dalji razvoj će u većini slučajeva zavisiti od vaših odluka. Igru započinjete kao jedan vojnik u odredu ali kako igra bude napredovala tako će i vaše zapovedničke sposobnosti pa ćete vremenom dobiti komandu nad svojim prvim odredom a kasnije i nad manjom armijom. Ovo poslednje pored upravljanja višestrukim odredima uključuje i izgradnju baze, dovlačenje pojačanja i detaljno planiranje akcija svakog tima. Slobodno se može reći da kada dođete u ovaj stadijum igre da Arma II počinje više da liči na vojnu strategiju nego na pucačinu. Ipak za početak, ako želite da preživite, mo-

raćete da naučite sve osnove modernog pešadijskog ratovanja. Kao prvo uvek morate dobro osmotriti teren pre nego što krenete da napredujete. Ne zaboravite da jedan neotkriveni neprijatelj može vrlo lako da dovede do ponovnog učitanja pozicije. Kada uočite neprijatelja, morate naučiti da se dobro sakrijete, da ga eliminišete sa veće udaljenosti ili da ga neprimetno zaoberete i napadnete sa boka ili čak sa leđa. Za razliku od igara kao što su npr. igre iz Call of Duty serijala gde u okviru jedne misije ubijete trocifren broj neprijateljskih vojnika, ovde su ti brojevi manji ali ćete zato svako ubistvo mnogo više ceniti. Većinu protivnika ćete ubijati sa većih razdaljina jer je bolje da ih eliminišete pre nego što vas prime- te i odreaguju.

Kako napredujete kroz igru zone u kojima se odvijaju misije postaju sve veće pa ćete koristiti sve prednosti upotrebe vozila. Često ćete imati opciju i da zatražite transport helikopterom. Nije potrebno naglasiti da su helikopteri naoružani tako da tokom leta možete malo vežbati gađanje protivnika na zemlji. Ipak ovo je mač sa dve oštrice jer prilikom nekontrolisanih rafala mogu nastradati i civili a ubijanje civila se strogo sankcioniše. Kada na kraju dobijete mogućnost da vodite sopstveni odred trebaće vam malo vremena da pohvatate sve komande, ali kada izvežbate sve prečice i opcije bez problema ćete organizovati ozbiljne vojne operacije.

Nažalost kao i njegovi prethodnici i Arma II obiluje gomilom bagova koji ponekad čine kampa-



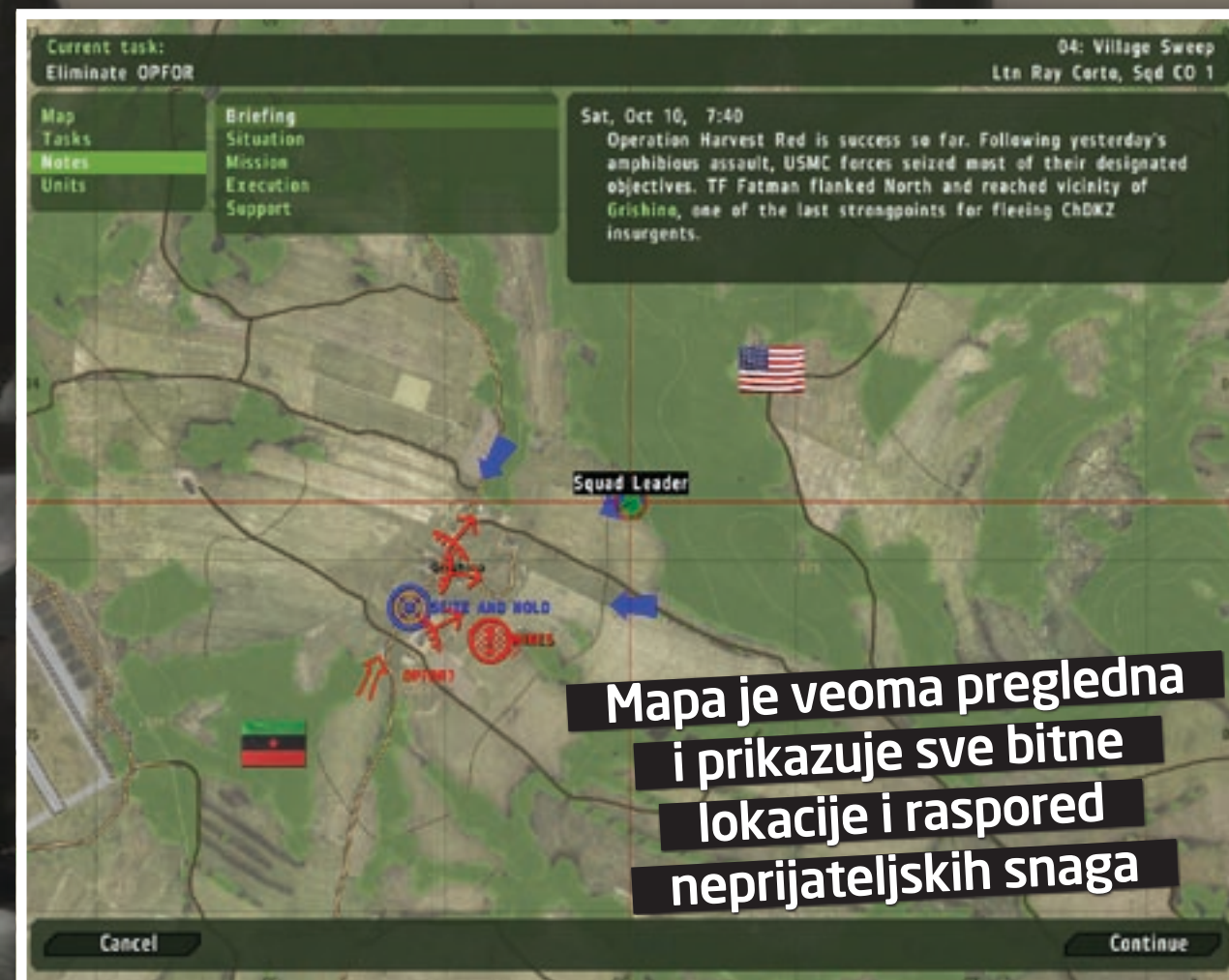
Većinu neprijatelja ćete eliminisati pre nego što vas uopšte i primete



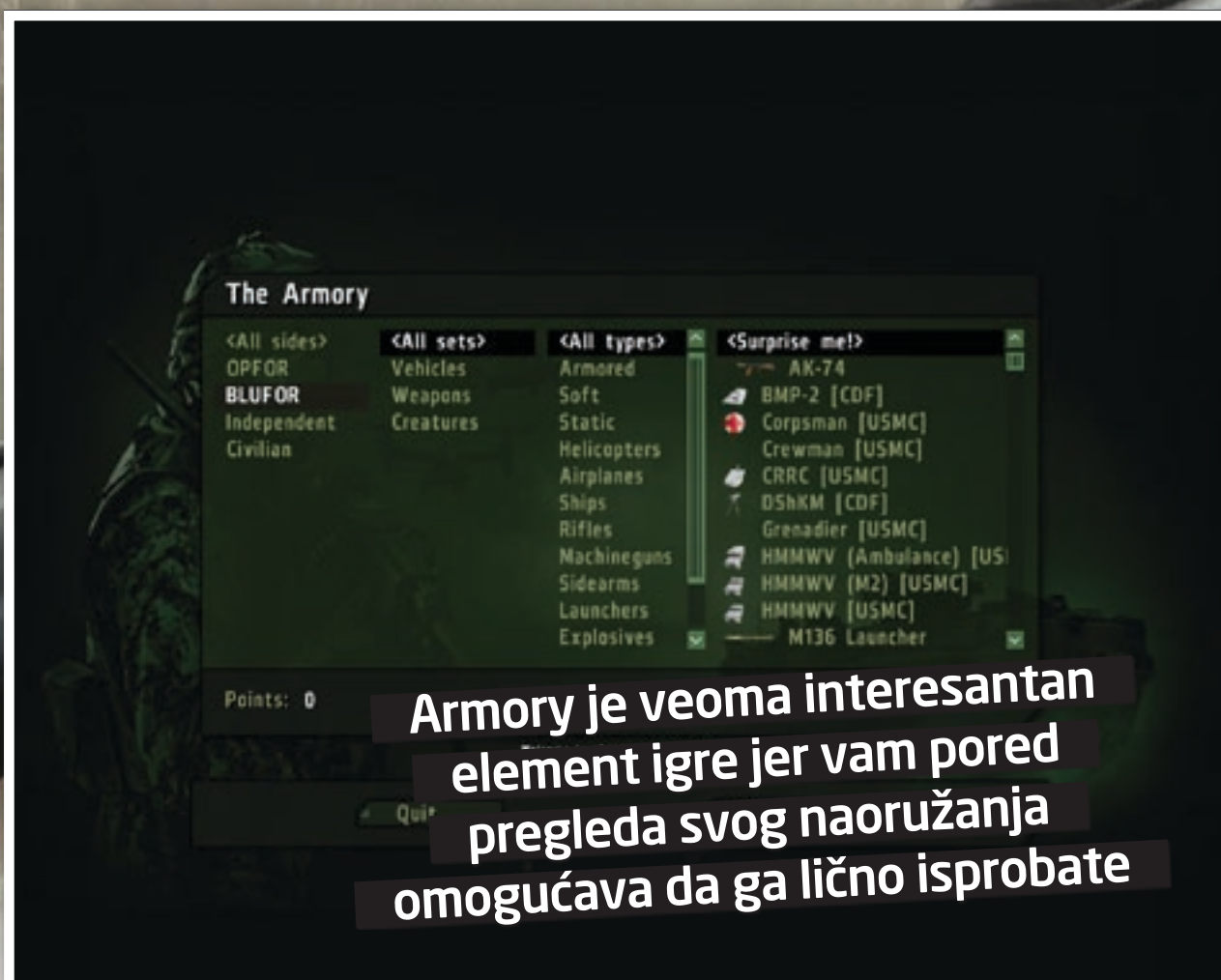


Pre svake misije imate mogućnost opremanja vašeg lika a kasnije i celog odreda

Ljubitelji naoružanja će se sigurno oduševiti činjenicom da se u ovoj igri može pronaći oko 80 pištolja, automata, puški, mitraljeza, ali i protivtenkovskih raketa.



Mapa je veoma pregledna i prikazuje sve bitne lokacije i raspored neprijateljskih snaga



Armory je veoma interesantan element igre jer vam pored pregleda svog naoružanja omogućava da ga lično isprobate

nju neigrivom. Najčešći su svakako bagovi koji nakon završetka jednog zadatka ne otvaraju mogućnost nastavka na sledeći što rezultuje situacijama u kojima vam vojnici ostanu zamrznuti ili meta koju morate da ubijete postaje neranjiva i slično. Ipak pojavom patch-eva 1.2 i 1.3 jedan deo ovih problema je rešen što znači da će i ostali verovatno biti rešeni u neko dogledno vreme.

Pored kampanje igra daje mogućnost igranja i zasebnih scenarija u kojima niste uvek član američkih marince već možete da se oprobate i sa ostalim frakcijama. Multiplayer nudi

više različitih režima igranja od kojih je svakako najinteresantniji Capture the Island u kojem jedan igrač preuzima ulogu glavnog komandanta koji izdaje naredjenja ostalim igračima u njegovom tim i gradi bazu dok ostali igrači imaju svoje odrede. Cilj je naravno uništiti bazu protivničkog tima što obećava dobru zabavu. Za kraj smo ostavili režim igranja pod nazivom Armory u kojem možete kroz razne male zadatke isprobavati početno naoružanje i otključavati novo. Zadaci su prilično šaroliki i variraju od solo odbrane bunkera na brdu do onih u kojima npr. preuzimate ulogu kože i pokušavate da

pobegnute lovokradicama (da, dobro ste pročitali).

Arma II dva je veoma kvalitetan naslov koji nudi specifičan oblik zabave. Ako ste igrač koji voli da istrči na čistinu i pobije 238 vojnika u roku od 73 sekundi, onda ovo definitivno nije igra za vas. Sa druge strane, ako ste uživali u igrama kao što su Rainbow Six i Ghost Recon, onda će vas Arma II sigurno staviti na slatke muke. U svakom slučaju Arma II predstavlja osetno unapređenje u odnosu na prvi deo i zaslužuje pažnju svih igrača koji vole prave ratne simulacije.

FIGHT NIGHT ROUND 4

Brutalno prebijanje ili "Dance like a butterfly, sting like a bee"?
Po prvi put, zaista imate izbor.

Počinje 12. runda. Vitali Klitchko ima ogromnu prednost kod sudija i jasno je da Nikolai Valuev ovaj meč može da dobije samo prekidom. Dr. Iron Fist strpljivo čeka svoju šansu i 15 sekundi pre kraja meča prvi put šalje svog rivala na pod preciznim desnim krošeom. De-

set sekundi kasnije, priča se ponavlja, ali Ruski Džin više nema snage za nastavak. Nokaut nakon isteka vremena! Da li je ovakav meč mogao da se doživi u nekoj sličnoj igri pre Fight Night Round 4? Iskreno smo ubeđeni da nije!

Kada se Fight Night Round 3 pojavio za Xbox 360, EA Sports je uspeo da blistavom grafikom zaseni činjenicu da je u pitanju bilo ostvarenje koja je po mnogo čemu zaostajalo za svojim prethodnikom. Izvođenje je bilo užasno sporo, a karijerni režim potpuno uništen izbacivanjem klasičnog renking sistema.

Sa zadovoljstvom možemo da kažemo da su apsolutni svi ključni problemi sada eliminisani, a što je još bolje, nisu ustupili mesto novima. Promene u gameplayu su svakako najvidljivije i može se reći, zaista revolu-

cionarne. Ono što se prvo primeti jeste daleko veća brzina izvođenja, na koju ćete verovatno morati da se navikavate prvih par mečeva. Naravno, osnova ostaje ista – da biste pobedili u meču, morate znati prednosti i slabosti svog boksera i vašeg rivala, a to je sada bitnije nego ikada. Uklanjajući nevidljivu barijeru koja je onemogućavala da se borci zaista približe jedan drugom, Round 4 je konačno dozvolio realističnu borbu iz blizine. Lennox Lewis ili Muhammad Ali će kao i uvek biti najbolji ako

drže distancu jer imaju visinu i impresivan domet, ali će zato pakleni udarači poput Fraziera ili Tysona konačno moći da priđu rivalu i ekspresno ga pošalju na pod kratkim aperkatima. Iskreni da budemo, vođenje likova kao što je Gvozdeni predstavlja daleko veći izazov (učenje novih tehnika eskivaže je esencijalno u tom slučaju), jer ste konstantno prisiljeni da idete napred i forsirate razmenu. Najinteresantnije je ipak što u svakoj sekundi možete poslati nepažljivog protivnika u carstvo snova, jednim snažnim udarcem, čak i na samom početku meča!

Neke besmislice iz prethodnih verzija su ipak preživele – npr. i dalje imate slobodu da barem jednom udarite protivnika glavom pre nego što vam sudija izrekne opomenu, a šanse da meč bude prekinut zbog povrede su ekstremno male. Na svu sreću,



SILVER AWARD

Platforma:
PS3, Xbox 360

Razvojni tim:
EA Canada

Izdavač:
EA SPORTS

Internet adresa:
<http://fightnight.easports.com/>

Domaći distributer:
www.extremec.rs

Maloprodajna cena:
5999 dinara

90



- ✓ Fantastična grafika.
- ✓ Odličan izbor boksera.
- ✓ Mogućnost ubacivanja kreiranih boksera u karijeru.
- ✓ Drastično unapređeno izvođenje.
- ✗ AI možda i previše dobro „čita udarce“.
- ✗ Mini igre su preteške.

Krajem jula EA Sports je izbacio prvo (besplatno) proširenje za igru, koje uključuje novu trening salu, slajdere, opremu i alternativnu verziju Sugar Ray Leonard-a

Uz NBA 2K9, ovo je sportska igra sa daleko najbolje urađenom publikom

Tyson-ova snaga i brzina čine ga najzanimljivim, ali i najtežim borcem za upotrebu

ovoga puta postoje slajderi kojima se mogu regulisati ti i mnogi drugi parametri, ali nam nije jasno zašto oni već po defaultu ne izbegavaju te probleme, već su igrači prinuđeni da eksperimentišu.

Jedini potpuno arkadni element jeste pauza između rundi. Mini igre iz prethodnika su potpuno izbačene, tako da se sada lečenje povreda, energija i snaga regulišu trošenjem poena, koje zarađujete u toku runde. Što je bolji učinak, to ćete ih imati više na raspolaganju, a to baš i nema nikakve realne logike, pogotovu što ne morate odmah da ih iskoristite.

Očekivano, karijerni režim predstavlja srž ovog ostvarenja, i po svom obliku najviše podseća na Round 2. Nakon odabira pravog ili fiktivnog boksera i prolaska kroz neverovatno kratku amatersku karijeru, počećete borbu za uspon na profesionalnoj rang listi i ultimativno, status najvećeg svih vremena. Značajnu prepreku ka tom cilju čine potpuno nove trening igre, jer su neke od njih zaista teške. U većini slučajeva, svaka greška se vrlo skupo plaća, a bez konstantnog unapređivanja karakteristika, bukvalno ne postoji šansa da se probijete i u širi vrh, čak i na nižim nivoima težine. Najgori primer je verovatno combo bag, gde je



Najveći deo boksera izgleda sjajno - proporcija tela i boja kože su bolji nego u Round 3

potrebno udarati vreću na pravilan način. Nažalost, desni analogni stick jednostavno nije dovoljno precizan, tako da su šanse da povremeno napravite grešku zaista ogromne. EA Sports je najavio da će putem pat-

cha dozvoliti da se udarci ponovo postave na tastere, što bi trebalo u potpunosti da reši ovaj problem.

Najveća primedba Legacy modu odnosi se na to što se spisak aktiv-

nosti svodi samo na trening i borbu. Naravno, uvek možete pogledati statistike i trenutni renking (kroz prilično zbunjujuć interfejs), ili postati kandidat za jednu od godišnjih nagrada. Ipak, kriterijum po kome se one dodeljuju je katastrofalan, pa za najboljeg borca često bude proglašavan neki nesrećnik koji jedva ima više pobeda od poraza, ili je odboksovaio samo 2 meča u karijeri! Online režim nudi rangirane i nerangirane mečeve, s tim što u njemu postoje samo 3 težinske kategorije.

Već smo nekoliko puta pomenuli da je licenciranje bivših i sadašnjih šampiona užasno skup i komplikovan posao, ali će i pored toga Fight Night Round 4 ući u istoriju upravo zbog najkvalitetnijeg roстера do sada. Svih osam težinskih kategorija obiluju poznatim imenima, a apsolutni vrh ponude je sigurno Mike Tyson. Naravno, mnogi šampioni nedosta-

ju, ali sada po prvi put možete nešto da uradite po tom pitanju! Jedno rešenje nudi sam EA, ali ćete za njega morati da izdvojite novac. Prvo proširenje donosi Oscar De La Hoyu, alternativne verzija James Tony-ja i George Foreman-a ali i braću Klitchko, kojima će ovo biti debi u jednoj igri. Druga varijanta je ipak mnogo zanimljivija i potpuno besplatna – vrlo impresivan editor dozvoljava da sami kreirate veliki broj boraca, a zatim da njih 20 ubacite u sopstvenu karijeru, kao moguće protivnike! Na sreću, postoji opcija da svoje radove podelite sa celim svetom i preuzimate likove koje su kreirali drugi korisnici, a među njima ćete pronaći praktično sva važnija imena u istoriji sporta (uključujući i dvojicu sa početka teksta).

Sa grafičke strane, urađen je zaista fantastičan posao. Round 3 i za današnje pojmove izgleda vrlo im-

presivno, ali ovaj nastavak uspeva potpuno da ga nadmaši u svim elementima. Bokseri otprilike imaju isti nivo detalja, ali su modelovani za nijansu bolje (uključujući tu čak i kontrakcije mišića!), publika u arenama je konačno dovoljno ubedljiva a najimpresivnije je što je frame rate sa 30 podignut na idealnih 60! Za igru koja je toliko zasnovana na preciznim pokretima ovo je zaista vrlo bitno. Komentar je takođe bolji nego ikada – angažovanje Teddyja Atlasa koji je i sam bio bokser ali i uspešan trener, znači da ćete čuti mnogo interesantnih informacija, nevezanih samo za aktuelni meč. Naravno, ponavljanje fraza je neizbežno, ali je uočljivo mnogo manje nego ranije.

Bez ikakve sumnje, Fight Night Round 4 je jedno od najboljih sportskih ostvarenja ove godine i daleko najbolja igra u serijalu do sada.



Visoki bokseri kao Muhammad Ali dominiraju u borbi sa distance

TALES OF MONKEY ISLAND

EPISODES 1 & 2

Još jedan trijumf Guybrusha
Threepwooda – moćnog pirata!

86

PC

- ✓ Šarmantno i duhovito.
- ✓ Raznovrsne zagonetke.
- ✓ Zaista podseća na prva dva dela.
- ✗ Čudno kretanje.
- ✗ Zagonetke bi mogle biti teže.

Play! čitaoci-a su verovatno upoznati sa činjenicom da je redakcija puna ljubitelja starih dobrih point and click avantura, te da Monkey Island serijal zauzima važno mesto u njihovim srcima. Verovatno i sa time da je ekipa iz Telltale Gamesa sastavljena od ljudi koji su radili u LucasArts-u, upravo u zlatno doba tog tipa igara. A pretpostavljamo i sa činjenicom da je ista ta ekipa uspešno oživela Sam and Max serijal. Možete i pretpostaviti kako smo

se osećali kada smo saznali da Telltale-ovci rade na potpuno novim avanturama legendarnog (i moćnog) pirata – Guybrusha Threepwooda. Na kraju krajeva, o tome govori i sadržaj ovog broja u kom možete videti intervju sa glavnim bajom Telltale-a, opis rimejka prvog Monkey

Islanda, i ovaj tekst, koji predstavlja opis prve dve (od pet) epizoda priče pod nazivom Tales of Monkey Island. Prva epizoda se zove Launch of the Screaming Narwhal, a druga Siege of Spinner Cay.



Platforma:
PC, Wii

Razvojni tim:
Telltale Games

Izdavač:
Telltale Games

Internet adresa:
www.telltalegames.com

Maloprodajna cena:
35 evra za celu sezonu

Preporučena konfiguracija:
Procesor na 2GHz, 2 GB RAM-a, GeForce serije 7 ili ekvivalentni Radeon.



Čim pokrenemo prvu epizodu, srećemo se sa mnogim starim znancima, tu je legendarna muzika Michaela Landa, Dave Grossman (jedan od glavne trojice koji su radili na prvom Monkey Islandu) je potpisan kao dizajner igre, a u uvodnoj sceni se pojavljuju naš heroj Guybrush, njegov večiti protivnik zli gusar LeChuck, i velika ljubav obojice Elaine Marley. Kada počnete da igrate prva stvar koju ćete primetiti, može da

bude i prva stvar koja će vam zasmetati. Kretanje mišem nije ono na šta smo navikli, već ćemo sada morati da držimo dugme na mišu pritisnuto, kako bismo pomerali junaka. Alternativni metod bi bio korišćenje WASD kombinacije ili kursorskih tastera, slično kao u četvrtom delu. Srećom, osim kontrole, sve ostalo je onakvo kakvo bi trebalo da bude (imamo još zamerku dve, ali kao i svi fanovi možda i očekujemo previše).

Tu su suludi dijalozi koji su prepuni vrcavog humora, koji će vas, iako možda nisu sve vreme na nivou najboljih dana LucasArtsa, naterati da kliknete na svaku opciju u dijalozima i često inspirisati na glasan smeh. Tu je odlična gluma u kojoj se sve bolje pokazuje Dominic Armato (Guybrushov glas od treće epizode), a ni ostali ne zaostaju, naprotiv. Tu su suludi zapleti, bizarne zagonetke, nemoćne kombinacije predmeta i sve

ono što je činilo Monkey Island legendarnom. Čak i sama priča je na visokom nivou i tera igrača da ide dalje. Naravno, postoje sitni problemi koji su srodni sa epizodnim karakterom igre. Zagonetke su za zericu isuviše lake ljudima koji su navikli na bizarni MI humor, i sulude kombinacije predmeta koje iz istog proizilaze. Takođe, pošto dosta sporednih likova manje više samo popunjava prostor u kratkim vremenskim periodima, nema



dovoljno prostora za karakterizaciju tih likova, pa su često svedeni na stereotipe. Daleko od toga da nisu zabavni, ali smo u prošlosti vidali mnogo bolje karaktere u MI igrama.

Slična situacija je i kada je grafika u pitanju. Generalni kvalitet 3D enginea koji pokreće ove priče je manje-više na nivou Sama i Maxa, pa se nadamo da će neka sledeća sezona malo odskočiti tehničkom stranom priče. Sam dizajn je, sa druge strane, sjajan. Pozadine, i

uopšte okruženje, su na visokom nivou, dizajn likova je odličan i čitava tranzicija u 3D je odlično odrađena, za razliku od smešnog MI4. Postoji mnogo više lokacija nego u Samu i Maxu, i između dve epizode nema ponavljanja, što je bila jedna od glavnih mana pomenute igre. Doduše, postoji jedan problem i kod izgleda igre, sličan onom kod karakterizacije likova. Guybrush, Elaine, LeChuck i ostali glavni likovi su vrlo detaljno modelirani i animirani, dok se kod manje bitnih likova vidi da se štedelo vreme.

Iako je Tales of Monkey Island najavljen početkom juna, što je kod fanova serijala izazvalo priličan strah da će epizode biti zbrzane, strahovi su bili preterani. Mnoge stvari koje se nisu dopadale igračima kod Sama i Maxa su ispravljene i vidi se da je Telltale zaista na putu da postane moderni velikan klasičnih P&C avantura. Konačan sud o ovoj "sezoni", daćemo za neka 3-4 meseca, kada izađu i preostale tri epizode, ali za sada možemo reći da smo jako zadovoljni povratkom Guybrusha i ekipe.



Platforma:
PC, X360

Razvojni tim:
Lucas Arts

Izdavač:
Lucas Arts

Internet adresa:
www.lucasarts.com/games/monkeyisland/

Maloprodajna cena:
8,99 evra

Preporučena konfiguracija:
Pentium 4 na 1.5 GHz
512 Mb RAM-a
NVIDIA 6200 ili ATI 9600

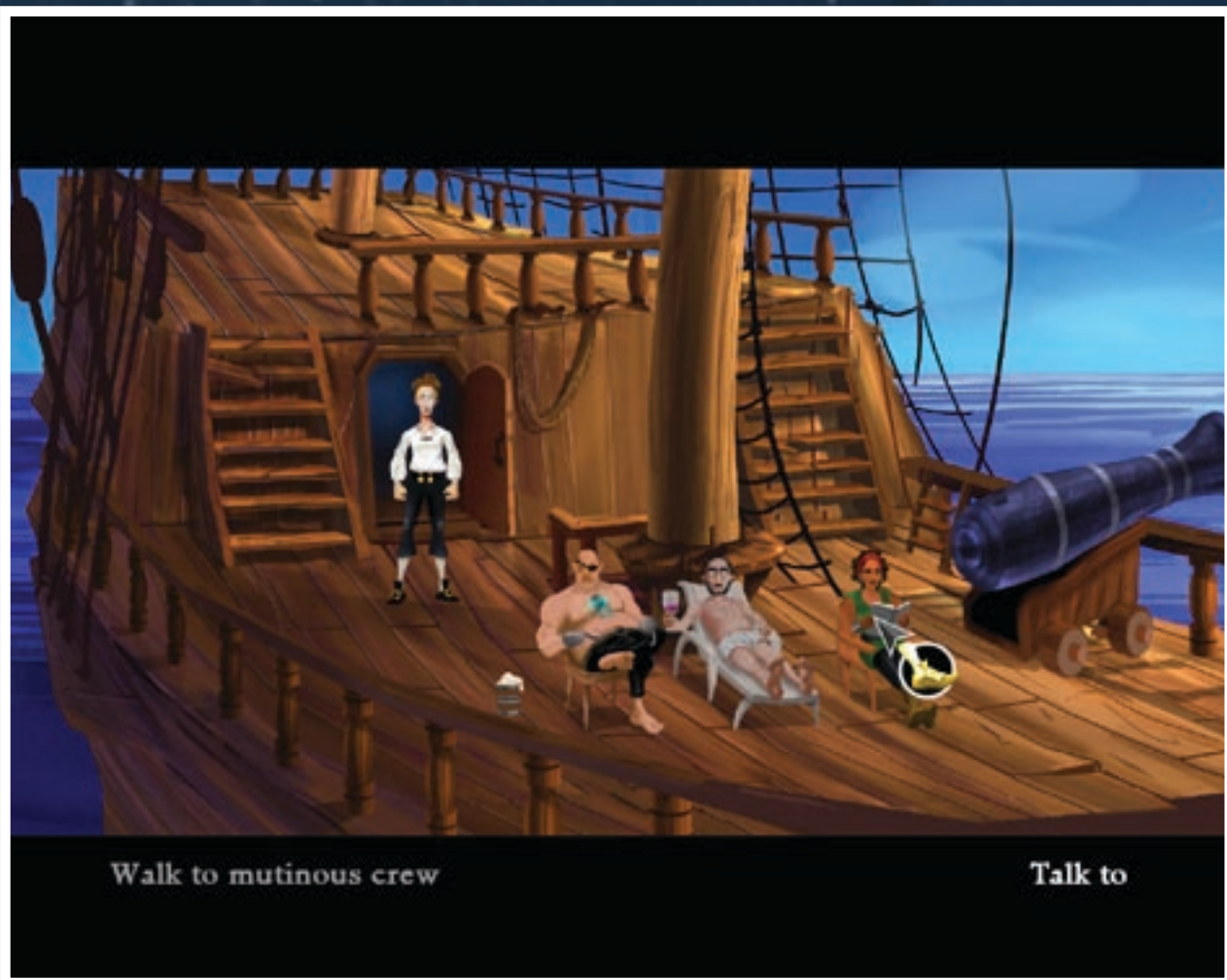
THE SECRET OF MONKEY ISLAND - SPECIAL EDITION

Rimejk jedne od najboljih avantura svih vremena.

92



- ✓ Legendarna igra u novom ruhu.
- ✓ Potpuno nov voice-over.
- ✓ Mogućnost igre i u klasičnom modu.
- ✗ Relativno neudobno upravljanje.
- ✗ Par problema sa inventarom.



Punih devet godina je prošlo od posljednjeg igre iz Monkey Island serijala; u to vreme, činilo se da Escape from Monkey Island nije dostojan svojih prethodnika, da se upravljanje preko tastature kosi sa samim pojmom point&click avanture, i da 3D endžin, koji je tako lepo poslužio za Grim Fandango, nema šta da traži u karipskom okruženju najčuvanijeg avanturističkog serijala. Da smo tada znali kakva će oskudica nastupiti u žanru, možda bi percepcija te igre bila drugačija. U svakom slučaju, vremena su se promenila - ispostavilo se da je "Escape" poslednja avantura izašla iz kuhinje slavnog LucasArtsa, čija se ekipa rasula na više razvojnih timova koji su sa menjim ili većim uspehom nastavili da prave avanture, i od tada nije bilo nikakvih vesti o omiljenom piratu pripravniku. Sve do juna ove godine.

Kao grom iz vedra neba, sa E3 sajma je stigla vest koja je istinski obradovala ljubitelje avantura – LucasArts pravi rimejk prve igre iz serijala, The Secret of Monkey Island. Samo mesec dana kasnije, pred nama je ponovo dragulj iz 1990. godine, izvučen na svetlo dana i ispoliran do nepre-

poznatljivosti. Uvodni, pikselizovani ekran Melee Island-a, koji se posle par sekundi pretapa u spektakularnu animaciju visoke rezolucije, dok se razleže legendarna tema Majkl Lenda predstavlja jedan od najemotivnijih igračkih momenata koje smo imali prilike da iskusimo u poslednjih

par godina, i igračima koji su detinjstvo proveli uz Gajbraša Tripvuda i njegove avanture će sigurno trebati desetak minuta da dođu sebi.

Igra u potpunosti predstavlja rimejk originala, što znači da su svaka lokacija, zagonетка, dijalog i lik na svom

mestu, presvučeni u savremeno, prelepo, ručno crtano okruženje. Znajući koliko će nostalgije pobuditi rimejk legende, ekipa iz LucasArtsa je implementirala mali "switch" i klikom na F10 u svakom momentu se možete vratiti u prošlost, trenutno se prebacujući iz nove verzije u staru, i obrnuto; jednom rečju, fenomenalno.

Tema oko koje će se sigurno lomiti koplja je izgled glavnog protagonista, kao i ostatka otkaçene ekipe. Pošto je Gajbraš suštinski dobio definisanu fizionomiju tek 1997. godine, izlaskom The Curse of Monkey Island, (jer je nedostatak piksela iz prva dva nastavka ostavljao dosta prostora mašti), postavlja se pitanje koliko je razvojni tim uhvatio duh prethodnih igara odlukom da junacima podari diznijevske, skoro baj-





kovite konture. Ovo svakako spada u krajnje subjektivnu, estetsku kategoriju, ali smatramo da Gajbraš izgleda malo starije nego što bi trebalo, a svakako starije nego što smo ga zamišljali.

Sa druge strane, audio komponenta igre blista u svakom pogledu, od dobro poznatih tema koje će vas očarati punoćom zvuka i bogatom produkcijom, do fenomenalne glasovne glume (koja postoji za svaki dijalog u igri). Ovo je ujedno i jedina prava novina, jer pre skoro dvadeset godina ograničenost medija nije dozvoljavala bilo kakvu sinhronizaciju.

Jedinu pravu primedbu koju mo-

žemo da nađemo je relativno nedoban upravljački sistem. Umesto inventara i komandi koje su u originalnoj igri stajale na dnu ekrana, u novoj verziji se odgovarajući pop-

up meniji pozivaju pomoću tastera Control i Alt, pa se odatle vrši manipulacijama predmetima ili željene radnje. Ne radi se o velikom propustu, ali navedeno rešenje narušava

tečnost igranja, i ponekad može biti naporno.

Detaljnije opisivati mehaniku igre, njen zaplet, zagonetke ili likove iz

ove perspektive deluje potpuno depasirano; sa jedne strane, Monkey Island ima posebno mesto u srcu svakog avanturiste, a sa druge, mlađim naraštajima je ovo prava prilika da osete veliku dozu istinskog šarma i magije, jer im je “našta-ovo-liči” argument u potpunosti izbijen iz ruku. Jedino što ostaje je da vidimo kako će The Secret of Monkey Island Special Edition proći na blagajnama, a cena od desetak dolara mu omogućava odličnu startnu poziciju. Jedino tako imamo prava da se nadamo da će LucasArts imati dovoljno motiva da preradi drugi deo serijala, Monkey Island: Le Chuck's Revenge, koji bez sumnje spada u red najboljih avantura svih vremena.





TRINE

Povratak 2D platformi.

Platforma:

PC, PS3

Razvojni tim:

Frozenbyte

Izdavač:

Nobilis

Internet adresa:

<http://trine-thegame.com/>

Maloprodajna cena:

oko 30 evra

Preporučena konfiguracija:

Pentium 4 na 2GHz,

512MB RAM-a

NVIDIA 6800 ili

Radeon X800

86



- ✓ Revitalizacija davno zaboravljenog PC žanra.
- ✓ Sjajna atmosfera.
- ✓ Simpatična grafika.
- ✗ Loše izbalansirano.
- ✗ Previše linearno.

Interesantno je kako neki hitovi, bez obzira na nesumnjiv kvalitet, kao i na dobar odgovor kako kritike tako i igrača, nikada ne dobiju valjanog naslednika. Jedna od takvih igara je i kultni The Lost Vikings, koji je posle polu-uspešnog nastavka u zemlju propao, ostavivši masu fanova da se sa setom priseća sjajnih platformskih zagonetki upakovane u duhovito i pitko ruho. Ali evo, pošto je prošlo više od petnaest godina otkako su originalni Vikinzi ugledali svetlo dana, napokon se pojavila

hvale vredna igra koja preuzima sličan koncept. Za one koji su kojim slučajem propustili naslov, u pitanju je naravno Trine.

Za početak moramo reći da nas je Trine dočekaao delimično nespremne – neka ozbiljnija marketinška kampanja je izostala, pa smo tek pre nekoliko meseci saznali šta se sprema. Naravno, ovakva atmosfera često prati polu-indi naslove kakav je i Trine, ali u poslednje vreme upravo takvi projekti predstavljaju perjani-

cu PC igara. Doduše, Trine je specifičan zato što se istovremeno pojavio i na Playstation-u, ali to je već sasvim druga tema.

Dakle, Trine! Priča nas stavlja u standardno fantazijsko kraljevstvo, sa standardnim kraljem koji je umro, i standardnim prokletstvom koje se nad nezaštićenim stanovnicima nadvilo, i tako dalje, i tako bliže. Vi preuzimate ulogu tri (najstandardnija moguća) heroa – viteza, lopova i čarobnjaka. Već na samom po-

četku oni sasvim slučajno nailaze na magični artefakt poznat kao Trine, koji spaja njihova tri tela u jedno i na taj način efektno objašnjava metamorfozu likova. Da bi se oslobodili kletve, heroji kreću u vrlo linearnu kampanju za ostalim magičnim artefaktima koji će im vratiti tela nazad.

A kampanju će voditi na način koji smo već videli u Vikinzima. Svaki od tri heroja ima specifične sposobnosti – ratnik može da razbija zidove i jeli, ratuje, čarobnjak može da stva-



**Svi smo bar jednom
poželeli ovo da uradimo!**

ra mostove i kojekakve prepreke, dok lopov (u ovom slučaju u obliku zanosne crнке kojoj se haljina prilično erotično vijori dok trči i skakuće unaokolo) može da gađa lukom i strelom, kao i da preskače prepreke u stilu Indijane Džonsa, samo što umesto biča ima kuku i kanap. Pored toga, postoji nekoliko vrlo rudimentarnih RPG elemenata, koji se svode na XP koji vam donosi unapređenja osnovnih sposobnosti heroja, kao i različite artefakte koji donose kojekakve olakšice, ali u principu ne predstavljaju ništa novo.

Kao što ste već verovatno shvatili iz skrinšotova, Trine je u osnovi 2D platforma, i kao već kao takva



predstavlja biser iz prošlosti – i sami znate koliko su ovakve igre retke na PC računarima. Shodno sa tim, gejملهj se svodi na puno pentranja i skakutanja, povlačenja ručica koje otvaraju prolaze i nešto borbe sa protivnicima koji su više smetala nego pravi izazov. Iako ovako sročeno sve zvuči već viđeno (i delimično

Super-Marioliko) atmosfera igre je sjajna i svih osam do deset sati koliko je potrebno da dovršite ovaj naslov će vam prosto proleteti. Za ovo je između ostalog odgovorna sjajna fizika u igri, koja će dolaziti do izražaja u čarobnjakovim magičnim mostovima i konstrukcijama, kada igra podseća na Crayon Physics Deluxe ili



neki sličan eksperimentalni naslov.

Zamerke bi prvenstveno bile usmerene ka suvoj i donekle preteranoj linearnosti, koja iako u prvom prelaženju igre i nije toliko osetna, potpuno ubija bilo kakvu želju da jednom kompletiranu igru ponovo igrate. Verovatno najveća mana igre bi ipak bila relativna neizbalansiranoost. Dok ćete 99% igre preći kao od šale, bez većeg mućkanja glavom ili nekih težih platformskih deonica, poslednji nivo

će i vas (kao i heroje) provozati kroz svojevrstan pakao – jednostavno je pretežak i već posle nekoliko pokušaja ćete sigurno izgubiti želju da se mućite. Nemamo mi ništa protiv teških igara – naprotiv; ali rasporedite to kroz celu igru, sto mu gromova! Ovakav koncept ne zabavlja već frustrira, a to je potvrđeno dovoljno puta, pa zbog toga upisujemo jedan veliki minus razvojnom timu.

Mi smo ipak nekako uspeli kroz tu Golgotu da pređemo (a trebalo nam je samo par dana!), pa i vama preporučujemo da probate isto. Bilo kako bilo, ako zaigrate Trine, nećete se pokajati.





© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed and the "N" icon are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Pagani, Zonda F, Zonda R and designs are trademarks and/or other intellectual property of Pagani Automobili and are used under license to Electronic Arts. Nissan and the names, logos, marks and designs of the Nissan products are trademarks and/or intellectual property rights of Nissan Motor Co., Ltd. and used under license to Electronic Arts Inc. Porsche, the Porsche crest, 911 and Carrera are registered trademarks of Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Licensed under certain patents. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner AUDI AG. The trademarks copyrights and design rights in and associated with Lamborghini, Lamborghini with Bull and Shield Device, are used under license from Lamborghini Art/Marce S.p.A., Italy. The BMW logo, wordmark and model designations are trademarks of BMW AG and are used under license. Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. General Motors Trademarks used under license to Electronic Arts. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. "PlayStation", "PLAYSTATION 2", "PS2" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.



PLAYSTATION 3



PlayStation Network



GHOSTBUSTERS THE VIDEO GAME

Prva zaista kvalitetna Ghostbusters igra? O, da!

Kada je reč o filmovima, osamdesete godine prošlog veka definitivno su obeležile komedije, a pored kulturnih ostvarenja kao što su Dan Mrmota ili Brusterovi Milioni, rame uz rame stoje Istrebljivači Duhova. Ovaj veliki bioskopski hit

S obzirom da je tiraž već odavno prešao milion primeraka, razvojni tim najavljuje da je nastavak veoma moguć

78



- ✓ Fenomenalna muzička podloga.
- ✓ Odlična gluma.
- ✓ Hvatanje duhova je veoma zabavno i izgleda sjajno.
- ✗ Optimizacija je mogla biti bolja.
- ✗ PC verziji nedostaje multiplayer.
- ✗ Apsolutna linearnost.

iako nastao još pre 25 godina, predstavlja klasik primamljiv i mlađoj publici, baš kao i njegov nešto manje uspešni sledbenik iz 1989.

Ono što je očigledno od starta jeste da je ovo igra u kojoj će daleko najviše uživati upravo fanovi pomenutih filmova, pa je naša topla preporuka da ih pogledate ukoliko nekim čudom to niste uradili do sada, ili ih se jedva sećate. Daleko od toga da zbog toga nećete moći da se snađete, ali je činjenica da su autori na svakom mestu pokušali da istaknu vezu sa njima. Svi stari poznanici su tu – Ghostbustersima glasove pozajmljuje originalna ekipa, i da budemo iskreni, njihovi dijalozi zvuče zaista fantastično.

Priča je smeštena u 1991. i nažalost nije preterano originalna, jer se dobrim delom „šlepa“ na već viđene fazine i likove koji vode prema prilično klasičnom završetku. Bili bismo ipak vrlo neiskreni kada bismo rekli da je to potpuni promašaj, jer susreti sa starim znancima kao što su Biblio-

tekarka ili Marshmallow Man sasvim sigurno ne spadaju u tu kategoriju, iako vas njih dvoje neće preterano namučiti. Takođe, sjajno je što ćete biti u prilici da posetite poznate lokacije kao što su Time Square, Sedgewick Hotel ili biblioteka grada Njujorka, koje izgledaju zaista jako dobro. Ono što će vas verovatno razočarati jeste nemogućnost vođenja nijednog od članova originalne ekipe, već ćete biti postavljeni u ulogu bezimenog rukija koji im se pridružuje (valjda je skočio obim posla?).

Terminal Reality je prijavio da je za izradu igre potrošio između 15 i 20 miliona dolara

Kao što možete da pretpostavite, najveći deo vremena provešćete jureći raznorazne spobode uz pomoć dobro poznatog protonskog zraka i još nekolicine novog oružja, neophodnog za određene protivnike ili čak rešavanje jednostavnih zagonetki.

Platforma:
PC, PS3, X360

Razvojni tim:
Terminal Reality

Izdavač:
Atari

Internet adresa:
www.ghostbustersgame.com

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Maloprodajna cena:
30 evra (60 za konzole)

Preporučena konfiguracija:
**E4300 Core2Duo, 2GB RAM
GeForce 8400 ili
Radeon X1800**



Sav arsenal može da se nadograđuje – pronalaženjem zaposnutih predmeta i identifikovanjem natprirodnih bića (za šta koristite čuveni PKE meter) dobijaćete novac, koji zatim možete da uložite u Egonova istraživanja. Kešom slobodno možete da se razbacujete, jer ćete ga već na polovini igre imati i više nego što možete da ga potrošite. Ganjanje duhova je najzanimljivije – prvo ih je potrebno izmoriti, nakon čega i hvataju i ubacuju u zamku, dok vam oni pružaju žestok otpor, bacajući se

na sve strane! Jako je lepo što ćete vrlo mali deo vremena provesti sami – u akciju ćete najčešće ići sa nekim u paru, a nisu retke situacije kada ćete svi biti na jednoj lokaciji. Suprotno očekivanom, glavni protivnici nisu toliko opasni, pa ćete daleko najviše problema imati sa neprijateljima koji dolaze u velikim grupama. Pogled preko ramena, nalik na onaj viđen u novijim delovima Resident Evil sage zbog toga ume da bude hendikep, jer nemate apsolutno nikakav uvid o tome šta se dešava iza vaših leđa.

"Conglaturation !!! You have completed a great game. And proved the justice of our culture. Now go and rest our heroes!". Ovo su završne linije teksta iz prve Ghostbusters igre (1984.) i možete ih videti na jednom od monitora u bazi.

Na sreću, drugi Ghostbustersi će vas često upozoriti na opasnost, što donekle ublažava problem.

Single player mod je potpuno linearan i nakon njegovog završetka zaista je teško naći motivaciju da stvar počnete iznova. Spas ipak stižu u obliku multiplayera, gde možete da vodite članove originalnog tima! Ovaj mod nudi zaista dosta različitih režima i značajno pružuje rok trajanja igre, ali u njemu mogu da uživaju samo vlasnici konzola! Iz ko zna kog razloga, Atari je



odlučio da će PC igračima više značiti dodatno sniženje cene za 10 evra, ali mi zaista nismo ubeđeni da je to zdrava logika.

Tehničkom stranom niko neće biti razočaran. Doduše, PS3 verzija je najslabije optimizovana i grafički zaostaje za Xbox 360 varijantom, dok PC varijanta izgleda najbolje, ali ima određenih problema vezanih za zahtevnost, koji do sada nisu ispravljani patchom. Glavni junaci izgledaju odlično, a posebno se ističu efekti

prilikom hvatanja duhova. Daleko od toga da Ghostbusters predstavlja demonstraciju mogućnost današnjeg hardvera, ali mu je isto tako teško uputiti neku ozbiljniju primedbu.

Nema nikakve sumnje da je Terminal Reality napravio najbolju Ghostbusters igru u istoriji, jedinu koja zaista uspešno održava konekciju sa izvornim materijalom. Zbog toga, mislimo da vredi preći preko njenih objektivnih nedostataka.

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

Povratak na divlji zapad

Call of Juarez je po našem mišljenju jedan od najvećih sleeper hitova koji su se pojavili 2006. godine, igra koja se zahvaljujući impresivnim tehničkim karakteristikama, odličnom i raznovrsnom izvođenju, dobro ispričanoj priči, i naravno okruženju Divljeg zapada (prva dobra igra slične tematike još od pojave fenomenalnih Desperadosa, i jedina dobra pučaćina), izdvojila iz velike ponude FPS-ova. Tri godine kasnije, pred nama je nastavak (preciznije rečeno prequel origi-

nala, jer se radnja odvija dvadesetak godina ranije u odnosu na prvi deo), i odmah ćemo reći da Call of Juarez: Bound in blood, iako dobra igra po mnogim aspektima, nije u potpunosti uspeo da ponovi uspeh svog prethodnika.

U filmskom maniru, naslov otvara scena sa kraja igre, i vidimo braću MekKol, glavne protagoniste igre u smrtnoj zavadi, samo trenutak pre nego što će potegnuti pištolje jedan na drugoga. Radnja se vraća par go-

dina unazad, u vreme Građanskog rata (prvi nivo će vas verovatno podsetiti na Call of duty naslove), tokom koga Reju i Tomasu MekKolu farma biva spaljena do temelja, posle čega se braća odaju poročnom životu, i potrazi za legendarnim Kortezevim blagom. Priča svakako predstavlja jedan od većih aduta igre, iako će na momente delovati klišeizirano i prežvakano, ali to u ovom slučaju, zahvaljujući specifičnom okruženju naslova i zaostavštini špageti vesterna, ne predstavlja veći problem.

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Techland

Izdavač:
Ubisoft

Internet adresa:
<http://callofjuarez.uk.ubi.com>

Maloprodajna cena:
oko 40 evra

Preporučena konfiguracija:
**CPU 2 GHz, 2 GB RAM
GeForce serije 7 ili
ekvivalentni Radeon**

80



- ✓ Izazovno.
- ✓ Tehnički doterano.
- ✓ Odlično odrađeno okruženje.
- ✗ Izuzetno kratka igra.
- ✗ Malen replay value.

Igra je veoma nasilna, vulgarna i surova, pa je zaslužen dobila mature rejting koji je potpuno stavljen u funkciju građenja priče - scenaristi se nisu ustezali u stvaranju uverljive atmosfere.

Izvođenje je polje gde je nažalost napravljen najveći korak unazad u odnosu na prethodni naslov. Iako su ljudi iz poljskog razvojnog tima Techland ponovo ponudili dva ravnopravna lika, i iako se igračko iskustvo u momentima kad vodite Reja i Tomasa unekoliko razlikuje, to je i dalje kilometrima daleko od osećaja koji je pružio prvi Call of Juarez. U prvom delu su takođe paralelno postojala dvojica glavnih junaka, Rej MekKol (ponovo) i Bili Kendl, i gameplay se drastično razlikovao u zavisnosti od toga koga vodite - u nivoima mladog odmetnika igra je više ličila na šunjalicu nego na klasičan FPS, što je davalo fenomenalan ritam igri; Bound in blood na žalost ne poseduje takvu raznovrsnost. U

velikoj većini slučajeva, na samom početku nivoa možete birati sa kim ćete preći određenu deonicu, čime je razvojni tim veštački hteo da poveća replay value, s obzirom da je jedina bitnija razlika između glavnih likova u oružju koje možete da ponesete, i posebnoj sposobnosti (concentration mode, specifična varijanta bullet time-a), koja se različito manifestuje u zavisnosti od toga sa kim igrate. Dok se u prethodnoj igri ta sposobnost aktivirala prostim protekom vremena, u Bound in blood postoji skala koja se popunjava ubijanjem neprijatelja, što daje tempo igri, i relativno otežava stvari. Takođe, igra ne poseduje klasičan HUD, što je izgleda jako popularno u poslednje vreme, pa shodno tome ne postoji ni health bar (ekran će se zacrveneti kad se približite večnim lovištima, pa je tada pametno naći zaklon). Jedno od velikih unapređenja je i odlični "cover" sistem - u trenucima kada nekog od braće približite zidu, kutiji ili bilo kojoj prepreci, oni će se auto-

Igra je veoma nasilna, vulgarna i surova, pa je zaslužen dobila mature rejting koji je potpuno stavljen u funkciju građenja priče - scenaristi se nisu ustezali u stvaranju uverljive atmosfere





Priča svakako predstavlja jedan od većih aduta igre, iako će na momente delovati klišeizirano i prežvakano, ali to u ovom slučaju, zahvaljujući specifičnom okruženju naslova i zaostavštini špageti vesterna, ne predstavlja veći problem

matski zakoloniti, a vama ostaje da laganim pomeranjem miša izvirujete i obračunavate se sa neprijateljima. Ukupno gledano, ne možemo reći da igra nije zanimljiva per se, štaviše, smatramo da je i dalje osetno bolja od generičkog proseka pucačina na tržištu. Veliki problem igre je njena dužina, pa ukoliko ne nameravate da se pozabavite multiplayer komponentom naslova (koja relativno brzo dosadi), naslov ćete preći za jedno popodne.

U tehničkim aspektima, Call of Juarez 2 blista. Igru pokreće fenomenalni chrome 4 endžin, koji je razvijen od strane Techland-a, i koji će pokretati i Dead Island i Chrome 2, koji bi trebalo da se pojave do kraja godine, sudeći po najavama. Iako podržava napredne funkcije savremenih endžina, igra je odlično optimizovana, i lepo će raditi i na starijim konfiguracijama. Posebno moramo pohvaliti vrhunsku sinhronizaciju, naročito Mark Alaima (koji je glumio

Gul Dukata u Deep Space Nine-u) koji ponavlja ulogu surovog i beskrupuloznog Reja MekKola.

Call of Juarez: Bound in blood je igra koju ne bi trebalo da propusti ni jedan ljubitelj pucačina u prvom licu; još ukoliko volite rane radove Serđa Leonea, ovo je pravi naslov za vas, zanimljiv, intrigantan i tehnički doteran, koji predstavlja kratko, ali slatko iskustvo.



SPORE GALACTIC ADVENTURES

Galactic Adventures je prva prava ekspanzija za Spore.

Ukoliko ste voleli Spore, sigurno ćete voleti i ovu ekspanziju.

80



- ✓ Produblјivanje pete faze originalne igre.
- ✓ Još bolji editor.
- ✓ Dosta humora.
- ✗ Ume da bude bagovito.
- ✗ Neke avanture su loše.

Kada se pojavio pre godinu dana, Spore je doživio popriličan uspeh u svetu, ali ipak ne onakav kakav je bio očekivan. I pored svih kvaliteta koje je ova igra imala, bila je isuviše jednostavna da bi zaista zainteresovala hard-core gamere, i previše nefokusirana da bi privukla Sims publiku. Ipak, zahvaljujući sjajnom editoru, i dalje ima veliku bazu fanova, koji su konačno dočekali i prvu ekspanziju svoje omiljene igre.

Galactic Adventures je mešavina dva elementa. Prvi element je zbirka avantura, koje se odigravaju kao klasičan RPG i predstavljaju svojevrsan nastavak svemirske faze originalne igre. U tim avanturama igrač će voditi kapetana svog svemirskog broda po površinama mnogih planeta koje postoje u Spore univerzumu i rešavati najrazličitije misije. Za svaku rešenu misiju, dobijaju se nagrade kojima

se kasnije opremate, kako biste još bolji i spremniji krenuli u sledeću misiju. Ono što je najbolje u celoj priči je neverovatna raznovrsnost misija, koje se kreću od prilično jednostavnih, sa klasičnom pričom o heroju, preko onih koje predstavljaju prilično uspešne pokušaje slapstick komedije, do vrlo ozbiljnih misija koje parodiraju i/ili kritikuju neke od mana čovečanstva.

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Maxis

Izdavač:
Electronic Arts

Internet adresa:
www.spore.com

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Maloprodajna cena:
1999 dinara

Preporučena konfiguracija:
Procesor:2GHz
RAM:2 GB, GeForce serije 7
ili ekvivalentni Radeon



Mogućnosti kreiranja su skoro neograničene.

Drugi element je već pomenuti editor. Galactic Adventures dolazi sa mnoštvom misija (neke od njih su kreirali i ljudi koji rade animiranu seriju Robot Chicken), od kojih je deo ipak samo primer onoga što se editorom može postići. Kako Spore sam po sebi zavisi od sadržaja koji prave igrače, jasno je da se to očekuje i od ove ekspanzije. Alatka je dizajnirana tako da bude vrlo jednostavna za korišćenje, i nju su koristili dizajneri same igre da bi kreirali misije koje dolaze uz nju. Koliko god bilo jednostavno osmisлити svoje jednočelijsko biće, ili svemirski brod, kreirati čitavu priču nije uopšte lako, ali sa druge strane, ukoliko se zaista potrudite,

vaša avantura može postati jedna od najigranijih u čitavom svetu. Granice su samo u kreativnosti igrača.

GA je odlično proširenje finalne faze originalne igre, mada je ona ionako bila najveća i najzanimljivija, tako da ostaje žal što razvojni tim nije proširio još neke faze. Misije su zabavne i neke od njih zaista ne biste smeli propustiti. Editor je sjajan i pruža vam mogućnost da stvorite neverovatne priče smeštene u Spore univerzum. Definitivno, ukoliko ste voleli Spore, volećete i Galactic Adventures.

Neke od avantura su napisane od strane ekipe koja stoji iza serije Robot Chicken.



Još više opcija u editoru će oduševiti kreativne igrače.



Planeta podivljalih Sneška Belića nije dobro mesto za odmor.

U jeku akcije, nećete znati ko koga bije.

BLOOD BOWL

Pravi krvavi sport!

83



- ✓ Dva različita načina igre.
- ✓ Odličan dizajn.
- ✓ Sjajni online modovi.
- ✗ Loši meniji i tutorial.
- ✗ Nedovoljno podešavanja.

Davne 1987. godine ekipa iz Games Workshopa je, predvođena Jervisom Johnsonom osmislila parodičnu verziju američkog fudbala, smeštenu u svet koji je najbliži njihovom Warhammer svetu. Dva igrača, treneri ekipa, suprotstavljaju svoje figurice na terenu, po prilično zanimljivim pravilima. Naravno, da bi se opravdao naziv, ova igra na tabli je prilično nasilna i pored sportske sreće, potrebno je i brutalno odnošenje prema protivnicima.

Popularnost Blood Bowla je prilično velika, a pred nama je zvanično druga video igra bazirana na njemu.

Ako zamislimo da vam je Blood Bowl potpuna nepoznanica, prvi problem na koji ćete naići igrajući igru je katastrofalan tutorial. Autor ovog teksta je u davnim vremenima odigrao par partija na stolu/tabli i kroz maglu se prisećao pravila, a sve što je tutorial postigao jeste dodatno zbunjivanje. Dakle, topla preporuka je – uskočite

direktno u meč, istrpajte par poraza dok pohvatate pravila, oznake na kockicama i uticaj publike na utakmicu, i tek onda ćete moći zaista da uživate uz ovo ostvarenje. Takođe, iako je BB baziran na američkom fudbalu, poznavanje tih pravila takođe nije velika pomoć, pošto osim sličnosti u izgledu terena, opremi igrača i postojanju touchdowna, drugih sličnosti i nema.

Kada se priviknete na siromašne

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Cyanide Games

Izdavač:
Focus Home Interactive

Internet adresa:
www.bloodbowl-game.com

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Maloprodajna cena:
2999 dinara

Preporučena konfiguracija:
CPU 1.5GHz
2 GB RAM
GeForce serije 7 ili
ekvivalentni Radeon

ORCS VS HUMANS



menije i pravila igre, vreme je da se bacite u ozbiljnije vode. Blood Bowl je moguće igrati na dva načina – u realnom vremenu, ili potezno. Potezni način igranja je, em bliži igri na tabli, em bolji, pa vam ga svakako preporučujemo. No, ni igra u realnom vremenu nije loša, jedino što zbog konstantne akcije ume da bude isuviše haotična, a kada se tako igra osećaju se ipak i manjkavosit u grafičkom engineu. Takođe, iako postoji mnoštvo opcija za podešavanje AI-a igrača, kao i njihovih atributa, vidi se da je i

jedno i drugo dizajnirano pre svega za poteznu igru. Primera radi, movement atribut, bi morao da odgovara brzini kretanja igrača na terenu, ali to nije tako. Samim tim, narušen je i balans igre (u kom su snaga pojedinih igrača i brzina drugih, vrlo bitni elementi). Dakle, u pitanju je prilično zanimljiv mod igre, koji ume da bude zabavan, ali je očigledno nedovršen i verovatno vam neće biti glavni izvor zabave prilikom igranja.

Kao što smo rekli, potezni način igre

je bolji. Skoro svaki pokret igrača prati i odgovarajuće bacanje kockice, koje konstantno diže zanimljivost igre. Pomučićete se da osvojite svaki pedalj terena i bićete zaista zadovoljni nakon svakog uspešnog poteza. Bio on trčanje preko brisanog prostora, obranje protivnika na leđa, ili dodavanje lopte suigraču. Zaraznost koja proizilazi iz ovoga je ono što je Blood Bowl na tabli učinilo hitom, a to čini i sa video igrom.

Postoji i online komponenta igre,





Pogled sa najjeftinijih mesta nije baš najbolji.



koja takođe pati od nefunkcionalnih menija, ali je prilično zabavna kada se na te menije naviknete. Takođe, pohvalno je što postoji dovoljno velika baza fanova širom sveta, da ćete uvek moći da nađete meč sa nekim, koji je sličnog kvaliteta kao i vi.

Sa tehničke strane, Blood Bowl ne može da se nosi sa naslovima starim ni dve – tri godine, ali to nije mnogo bitno. U pitanju je jeftina produkcija urađena sa mnogo ljubavi i sa odličnom atmosferom, koja definitivno

uspeva da nadomesti sve što ekipa iz Cyanidea nije mogla da odradi. Na primer, iako 3D engine nije savršen, dizajn je odličan i igra je prilično lepa i u duhu onoga što želi da prikaže. Zamerke se mogu naći i kada je sređivanje timova u pitanju, pošto je Blood Bowl, kao i Warhammer igra u kojoj je jako zanimljivo da igrači sami farbaju svoje figurice. Iako ta opcija postoji i u igri, nije dovoljno opširna, ali je, opet, dovoljno dobra da igrači budu zadovoljni. Meniji nisu naročito pregledni, ali to se tokom same

igre ne primećuje i ne smeta. Zvuk se može opisati kao čist prosek.

Svi igrači igre na tabli, koji su jedva čekali da probaju Blood Bowl na računarima (i uskoro na konzolama) će sigurno biti zadovoljni. Međutim, biće zadovoljni i svi oni koji vole potezne strategije, krvave sportove i zapravo dobre igre. Definitivno postoje mesta za poboljšanje, ali ponešto od toga može biti ispravljeno čak i kroz patcheve za igru. Dakle, slobodno bar probajte Blood Bowl.

SKAVEN VS GOBLINS



Atmosfera na Greenskins stadionu je uzavrela.





BRONZE AWARD

Platforma:
PCRazvojni tim:
S2 GamesIzdavač:
S2 GamesInternet adresa:
<http://heroesofnewerth.com/>Maloprodajna cena:
oko 30 dolara

HEROES OF NEWERTH

DotA dobija dostojnu konkurenciju.

Istorija najpopularnijeg moda za Warcraft 3, DotA-e (Defense of the Ancients), seže desetak godina unazad, još do Starcraft-a i moda pod nazivom Aeon of Strife, koji je se može smatrati rodonačelnikom koncepta koji danas poznajemo.

Nakon izlaska Frozen Throne-a, ekspanzije za Warcraft 3, iz obilja sličnih mapa koje su pružale isto ili slično izvođenje, izdvojila se DotA Allstars, okupljajući popularne heroje iz drugih modova. Ali krenimo redom – cilj igre je uništenje centralne građevine koja se nalazi u centru dobro čuvane protivničke baze. Igrači vode samo jednu jedinicu, “heroja”, koji su potpomognuti AI vođenim jedinicama, “kripovima”; tokom partije, sukobljavajući se sa protivničkim jedinicama, heroj dobija iskustvo i napreduje, povećavajući svoje sposobnosti i statistike. Iako na prvi pogled može delovati veoma prosto, iz ličnog iskustva nam je dobro poznato da je potreban veliki broj odigranih partija da se dobro upoznaju svi do-

stupni heroji, njihove prednosti i slabosti, kao i brojni predmeti (items) koji povećavaju statistike i sposobnosti vašeg avatara. Dinamičnost partija, suštinska jednostavnost koncepta, raznovrsnost izvođenja (heroji se drastično razlikuju među sobom, što donosi različit pristup i strategije), kao i činjenica da partije traju oko sat vremena u proseku, što pogoduje i casual igračima, donelo je DotA-i ogromnu popularnost u poslednjih par godina.

Prva igra koja je pokušala da preuzme deo velike igračke baze DotA-e je nesretni Demigod. Iako su momci iz čuvenog Gas Powered Games-a u oprobani recept dodali neke zaista interesantne promene, time produ-

bljujući izvođenje, problemi sa pretrpanošću servera i velikim lagovima koji su igranje učinili manje-više nemogućim su igru osudili na brzu propast. Pred nama je novi, mnogo ambiciozniji izazivač, Heroes of Newerth, i prema onome što smo do sada imali prilike da vidimo, igra ima velike šanse da pomrači slavu dugovečnoj DotA-i.

Na početku je bitno reći da Heroes of Newerth nije prosto “stand

alone DotA based game”, što ćete imati priliku da pročitate prilikom registracije naloga, već da predstavlja punokrvni rimejk popularnog moda, uz manje izmene i dodatke razvojnog tima, S2 Games-a – ono glavno, osnovna mapa (ima ih tri za sada) je identična u odnosu na uzor. Pošto su svi heroji preimenovani i vizuelno redizajnirani, imaćete u prvih par partija dosta muke da vidite o kome se zapravo radi; isto je i sa predmetima u igri, pa će vam se dešavati da

90



- ✓ Izvođenje.
- ✓ Dinamičnost igre. Tehnički doterano.
- ✓ Odlična podrška
- ✗ Nefunkcionalna grafika.

Obavezno probajte igru, bez obzira da li ste prethodno igrali DotA-u ili ne. Neće vas ostaviti ravnodušnim, to je sigurno

minutima stojite u bazi iščitavajući karakteristike opreme, tražeći ono što vas interesuje. Srećom, ove neprijatnosti su prolazne, i već posle pet-šest partija ćete se osećati kao kod kuće. Najveće promene u izvođenju se odnose na nove heroje koje je dodao razvojni tim, kao i na manje promene kod već postojećih heroja. Pošto se još uvek radi o beti, neki od heroja još uvek nisu balansirani kako treba (mada je ovo konstantan problem u igrama sličnog tipa, tako da samo možemo pričati o manjem ili većem disbalansu), ali ne u toj meri da kviri užitak u igri. Možda najveći kamen spoticanja je grafika igre – iako su u samo 250 megabajta klijenta ljudi iz S2 Games-a uspeli da spakuju vizuelno zaista impresivnu igru, opravdano se postavlja pitanje koliko je ta grafika u funkciji izvođenja, a koliko eye-candy usmeren na

privlačenje pažnje. Svaka od magija koju ćete baciti izgleda zaista sjajno, ali u momentima većih sukoba na ekranu, prosto se ne vidi ko pije, a ko plaća. U tim trenucima vam ostaje samo da aktivirate sve što imate, i prosto kliknete na auto-attack, u nadi da ćete na kraju izvući živu glavu. Možda je ovo sve stvar navike, pa će se stvari polako popravljati posle svake odigrane partije, ali stoji činjenica da su autori u on-line igri morali da se fokusiraju na funkcionalnost na uštrb lepote. Situacija dosta podseća na kontraverze koje je izazvala grafika Unreal Tournament-a 2003: iako je Unreal engine 2 te 2002. godine predstavljao poslednju reč 3D tehnologije, igračima naviknutim na grafičku svedenost i preglednost originalnog UT-a se opravdano nije dopalo svo to šarenilo. Razvojni tim je učinio sve ne bi li igranje učinio što





komotnijim, i jedna od korisnijih promena se odnosi na aktiviranje magija – sve magije svih heroja su vezane za Q W E i R tastere, tim redom, što znatno olakšava mikromenadžment (ali i predstavlja problem ljudima naviknutim na klasični DotA raspored). Takođe, ogromno poboljšanje je mogućnost “rekonektovanja” – ukoliko iz nekog razloga napustite partiju (provajder je odlučio da vam resetuje modem usred meča), imate pet minuta da se vratite u istu – po ponovnom startovanju igre, klijent će vas pitati da li želite da se vratite u partiju. Igra podržava glasovnu komunikaciju, tako da ne morate dizati sopstvene servere da biste se čuli sa saigračima.

Sa aspekta udobnosti i pregledno-

sti interfejsa u aspektima organizovanja partija, cheta, kanala i svega što prethodi samim mečevima, S2 je otišao kilometrima u odnosu na BattleNet. Server vodi centralizovanu bazu statistike za svakog igrača, što uključuje broj odigranih partija, uspešnost, i što je još bitnije, podatke o broju napuštenih partija, tako da odmah možete videti ko je leaver, a ko noob (prilikom pravljenja partija, to su samo neki od parametara koji možete zadati, pa npr. možete ograničiti server na taj način vam niko sa velikim procentom napuštenih partija ne može ući u igru). Što je još interesantnije, prvi utisak je da je igračka populacija Heroes of Newerth-a generalno pristojnija od divlje gomile iz public partija Bnet-a, i samo

možemo da se nadamo da će tako i ostati. Iako se radi tek o beti, sami serveri su se odlično pokazali, s obzirom da je pojedinih večeri bilo i po petnaestak hiljada ljudi on-line, i čak ni u tim momentima nije došlo do usporavanja ili laganja (bilo je određenih problema sa chat kanalima, ali to se ne može uzeti kao ozbiljan propust).

Dugoročna uspešnost Heroes of Newerth-a zavisi od više parametara, od kojih su najbitniji cena same igre po njenom zvaničnom izlasku, kvalitet servera, podrška razvojnog tima u dodavanju novog sadržaja i balansiranja, i na kraju, veličine igračke zajednice. Što se cene tiče, mislimo da ona ne bi trebalo da prelazi 20ak evra (ipak se

radi o relativno maloj igri, koja je pri tom rimejk), koliko kumulativno koštaju i Warcraft 3 i njena ekspanzija koji su potebni za igranje DotA-e. Takođe, nadamo se da će razvojni tim ograničiti broj naloga po jednom originalu (za šta zdušno navija potpisnik ovih redova), time onemogućavajući nevaspitanim igračima i leaver-ima da pravljenjem novih i novih naloga resetuju svoju lošu reputaciju na serverima, što trenutno predstavlja rak-ranu BattleNet-a. Šta reći na kraju – promuvajte se po igračkim sajtovima i pokupite invite za betu koji se još uvek dele k'o jaja za Uskrs, i obavezno probajte igru, bez obzira da li ste prethodno igrali DotA-u ili ne. Neće vas ostaviti ravnodušnim, to je sigurno.

SECRET FILES 2: PURITAS GORDIS

Nina i Max ponovo u akciji, ovog puta u avanturi kakvu nisu mogli ni da zamisle

71



- ✓ Lepa grafika.
- ✓ Timsko rešavanje problema.
- ✓ Relativno zanimljive lokacije.
- ✗ Nelogična rešenja problema
- ✗ Prateća priča nije baš najuverljivija.

S obzirom na sve veću popularnost ženskih likova u ulozi detektiva i manjak igara u žanru point & click avantura, logično je bilo za očekivati da će svaki relativno popularan naslov koji zadovoljava ova dva uslova dobiti i svoj nastavak. Secret Files: Tunguska je igra u kojoj glavni lik crvenokosa Nina Kalenkov i njen partner Max Gruber tragaju za njenim nestalim ocem i vremenom se upliću u mnogo ozbiljniju avanturu nego što su to očekivali. Igra je bila solidnog kvaliteta i imala je svojih dobrih ali i loših strana. Relativno dobre kritike su dale razvojnom timu ideju da naprave nastavak i tako se skoro 3 godine kasnije pojavila igra Secret Files 2.

Drugi deo igre Secret Files počinje sa ubistvom sveštenika ispred kapele od strane dve osobe u punoj vojnoj opremi. Kako iz uvoda saznajete oni

traže određeni svitak koji je ubijeni sveštenik nedavno otkrio ali nije uspeo da ga dešifruje pa ga je poslao svom prijatelju biskupu Parrey-u. Par sati kasnije i biskup biva ubijen ali uspeva da sakrije svitak u jednu od knjiga u svojoj biblioteci. To je otprilike to što se tiče uvoda. Naša glavna junakinja Nina sprema se za polazak na krstarenje do Portugalije koje bi trebalo da joj pomogne da preboli svog bivšeg momka, Max Gruber-a.

Platforma:
PC, Wii, NDS

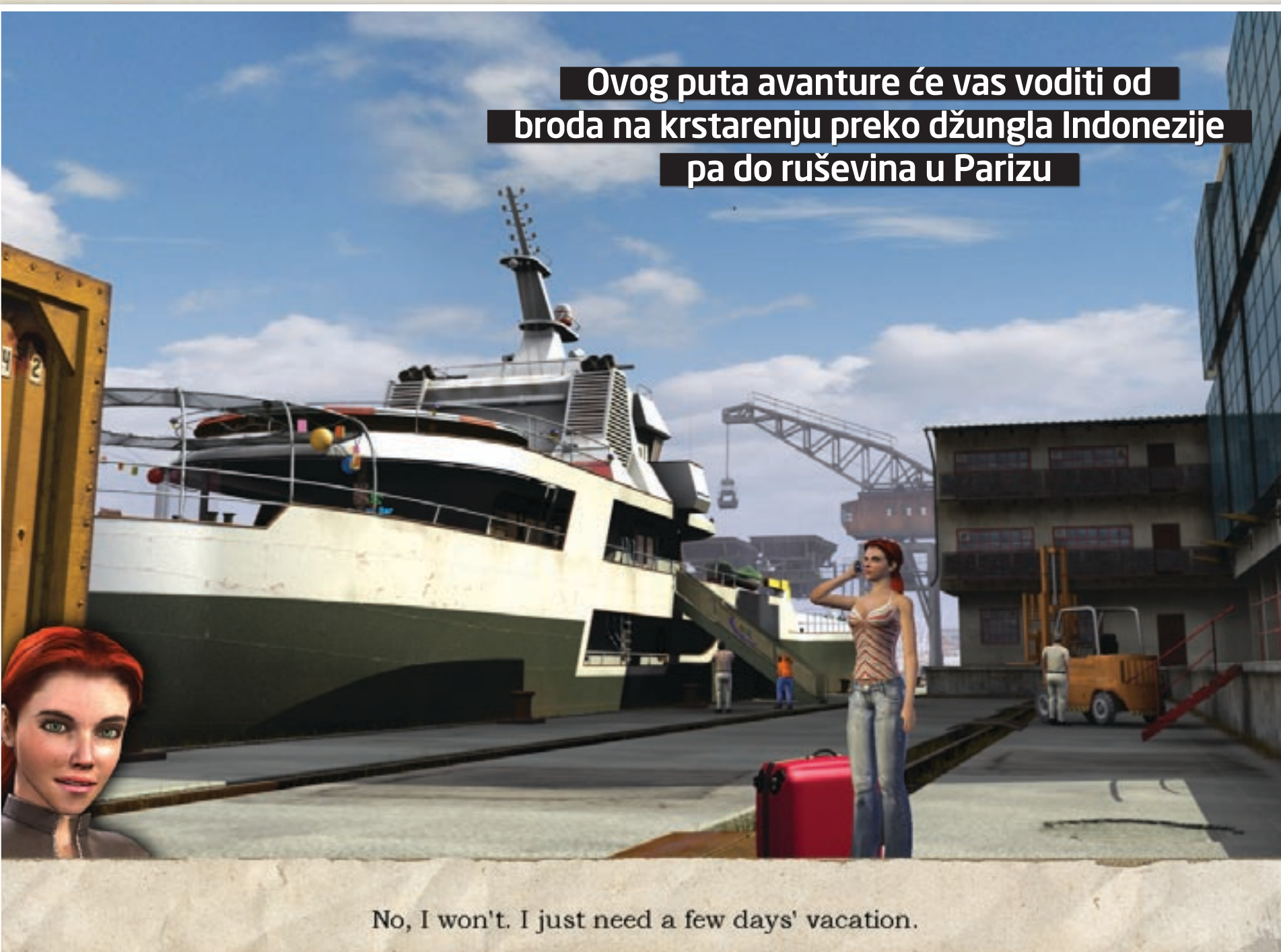
Razvojni tim:
Fusionsphere Systems

Izdavač:
Deep Silver

Internet adresa:
<http://secretfiles2.deepsilver.com/>

Maloprodajna cena:
oko 20 evra

Preporučena konfiguracija:
**CPU 1.5 GHz, 1 GB RAM,
GeForce serije 7 ili
ekvivalentni Radeon**



Ali kao što to uvek biva, stvari uvek moraju da se zakomplikuju. Pre samog ulaska u brod jedan čovek joj prilazi i pita je da li putuje brodom i odmah nakon toga gine. Nina u kabini shvata da je čovek sa pristaništa zamenio koferu mada još ne zna razlog. Potraga za svojim koferom dovodi je u situaciju da mora da reši par problema koje joj postavlja nepoznati putnik ili član posade. Za to vreme Max koji je sada fotograf sa svojim novim partnerom istražuje džunglu Indonezije. Ono što ni Nina ni Max ne znaju je da će ih sudbina

ponovo spojiti i da se oboje upuštaju u avanturu koja bi trebala da spreči smak sveta iza kojeg stoji tajna sekta Puritas Cordis (odatle i podnaslov). Sama igra je preživela manje izmene. I dalje se radi o klasičnoj point & click avanturi sa statičnim lokacijama na kojima morate rešiti određene probleme kako bi ste nastavili dalje. Ipak sada je uvedena mala pomoć pa tako pritiskom na taster Space dobijate prikaz svih bitnih predmeta na ekranu kao i svih izlaza. Ova opcija će vam uštedeti dosta vremena

iako će hard core fanovi ovog žanra smatrati ovu opciju kao neku vrstu varanja. Prednost ove novine je svakako to što sada i početnici mogu da igraju ovu igru bez ozbiljnijih problema čime se povećava potencijalna igračka populacija. Druga novina su navodni saveti na kraju dnevnika koji bi trebalo da vam pomognu ako se zaglavite i da vas navedu na rešenje mada u realnim situacijama ti saveti su često činjenice koje već znate tako da i nisu od velike pomoći. Izgled ekrana je ostao isti tako da se inventar i dalje nalazi na dnu ekrana





na što omogućava laku i brzu manipulaciju predmetima kao i njihovo kombinovanje. Desnim klikom na bilo koji od predmeta na ekranu dobijate informacije o njemu dok levim klikom možete da ga upotrebite ili pokupite (naravno ako je to moguće). Inteligentni kursor će vam uvek pokazati da li određeni predmet možete koristiti u datoj situaciji ili ne. Pored dvoje poznatih protagonista, tu je i Sam, Max-ova nova partnerka koju ćete takođe voditi. Bitno je napomenuti da postoje delovi igre gde ćete morati naizmenično da prebacujete kontrolu sa jednog lika na drugi jer neke probleme možete rešiti samo timskim radom.

Neki od frustrirajućih nedostataka iz prvog dela su i dalje prisutni i to konkretno nelogična rešenja logičkih problema. Ovaj paradoks je

negativno uticao na mnoge igrače prvog dela i uzrokovao njihovo odustajanje od igre. Drugi deo ne zaostaje mnogo za prvim tako da ćete i ovde imati prilike da se susretnete sa nekim problemima čije rešenje nema nikakvog smisla. Primera radi, koliko igrača smatra da ako vam je za rešavanje jednog problema potreban puž, najlakši način da do njega dođete je da bacite limenku od piva u travu i sačekate da on uskoči u nju. Jeste da ovakvi problemi zahtevaju da aktivirate moždane vijuge i dobro razmislite o potencijalnom rešenju ali isti ti problemi će većinu običnih igrača naterati da odustanu od igranja.

Grafika je takođe preživela primetne izmene, što se pogotovo da primetiti na pozadinskim pejzažima koji su veoma detaljno urađeni. Ovog puta

avanture će vas voditi od broda na krstarenju preko džungla Indonezije pa do ruševina u Parizu. Zvučni efekti su delimično poboljšani pogotovo glasovi junaka koji su za nijansu bolji od prvog dela.

Secret Files 2: Puritas Cordis predstavlja solidnu point & click avanturu koja nije preterano teška (ako se izuzmu gore pomenuta nelogična rešenja problema) ali opet predstavlja izazov za svakog igrača pogotovo što će vam biti potrebno nekih 15-tak sati kako bi je uspešno dovršili. Ovo je jedna od onih igara koje možete lagano igrati jer ne postoji mogućnost da poginete a sva akcija se svodi na uspešno kombinovanje predmeta i pravovremenu upotrebu na određenoj lokaciji. Ko voli ovakav tip zabave, svakako bi trebao da se oproba sa igrom Secret Files 2.

WII SPORTS RESORT

Svojevrsan nastavak Wii Sportsa



Wii Sports Resort je “nastavak” Wii Sportsa koji osim novih sportova i aktivnosti donosi nešto složeniju strukturu igre i najvažnije WiiMotion Plus dodatak za Wiimote koji mu daleko povećava preciznost i detekciju pokreta.

Prvi Wii Sports se pojavio u vreme kada je počela prodaja Wii sistema i jedan je od ključnih naslova koji su započeli čitavu casual gaming maniju i progurali Nintendov novi sistem na prve pozicije prodavnosti. U godinama pre Wii-a za vreme prošle generacije igračkih sistema niko nije mogao ni da sanja da će u 2006. godini jedna toliko jednostavna igra oboriti mnoge rekorde prodavnosti i postati jedna od najprodavanijih igara uopšte! (do danas je prodato oko 45 miliona kopija širom sveta) Kroz WiiSports se najbolje ogledala Nintendova nova filozofija, jednostavno, zabavno ali i pristupačno svima, ne samo hardcore igračima.

Glavna inovacija bila je danas već odomaćen da ne kažemo “provaljen” Wiimote kontroler koji posle 3 godine i gomile loših igara u kojima i nije najsrećnije primenjen polako gubi na svežini. Nintendo je rešio da malo osveži svoj sistem za ovu sezonu i početak obeleži još jednim Wii Sports nalovom – Wii Sports Resort-om. Sa novim Wii Sportsom dolazi i obavezni WiiMotion Plus dodatak koji se priključuje na standardni Wiimote i poboljšava mu preciznost i detekciju pokreta bez kojih bi igranje novih sportskih mini igrica (da, rekao sam igrice jer zaista to i jesu) bilo nemoguće.

Za razliku od malog broja tradicionalnih sportova iz prvog dela u Resortu je akcenat na većem broju veoma raznovrsnih sportova smeštenim na Wuhu ostrvo-odmaralište. Vaš Mii će se takmičiti u mačevanju, wakeboardingu, bacanju frizbija, streljaštvu, košarci, stonom tenisu, novom i usavršenom kuglanju i golfu, vožnji jetski-a, kanua, bicikla i u vazдушnim sportovima koji uključuju i padobranske skokove. Svaki od navedenih sportova se deli na više različitih aktivnosti tako da je jasno da je sadržaj ovoga puta daleko bogatiji i da Wii Sports Resort više liči na kompletan naslov a manje na demo disk za novi kontroler, što ruku na srce ipak i je-

Platforma:
Wii

Razvojni tim:
Nintendo

Izdavač:
Nintendo

Internet adresa:
www.wiisportsresort.com

Domaći distributer:
www.coolplay.rs

Maloprodajna cena:
3999 dinara

80



- ✓ Veliki broj sportova.
- ✓ Precizne kontrole.
- ✗ Nepostojanje online moda.



ste na neki način. Neke od sportova ćete igrati sami, protiv kompjutera ili sa drugim igračima neizmenično ili u isto vreme. Kompjuterski protivnici u određenim disciplinama na većim nivoima težine postaju bezobrazno teški tako da igra ima malo izazova i za tvrde igrače. Tu su takodje i stam-povi koji predstavljaju neku vrstu achievementa, što takođe produžava životni vek single playeru iako je jasno gde prava vrednost ovog naslova leži - u igri sa više igarača u istoj prostoriji.

Zahvaljujući većoj preciznosti kontrolera akcije koje ćete sada izvoditi sa Wiimote-om će biti vernije prenešene na ekran. Nintendo tvrdi da je 1:1 odnos u pitanju ali u praksi stvari i nisu baš toliko savršene. U svakom slučaju primetićete drastičnu razliku

u odnosu na "stari Wiimote" bez dodatka a jedina mana je što za sada radi isključivo u Wii Sport Resortu, dok u starijim naslovima ne pravi nikakvu razliku. O grafici i tehničkim rešenjima ne vezanim za kontrolu ne vredi previše trošiti reči, Nintendo se drži svog recepta koji mu je doneo nova bogatsva u zadnjih par godina, jednostavnosti i pristupačnosti bez mnogo komplikovanja. Ukoliko vam je realistična grafika sa najnovijim efektima neophodna da bi ste odigrali zabavnu i opuštajuću igru - vi ste na gubitku u ovom slučaju.

WiiMotion Plus svakako ima potencijala i jedva čekamo nove, ozbiljnije, igre za Wii koje će ga podržavati (recimo RedSteel 2), tako da je nabavljanje ovog dodatka i samo po sebi

dovoljan razlog za dodavanje Resort-a u kolekciju. Novi Wii Sports je jedan je još jedan od onih novih Nintendo-ovih evergrin naslova koje ćete rado odigrati sa vremena na vreme sami ili praktično sa bilo kim nebitno za pol, godine i igračko iskustvo.





PRESS 2P START

STREET FIGHTER IV

Veličanstven
povratak i na PC!

95



- ✓ Visoke rezolucije.
- ✓ Novi efekti.
- ✓ Igra na tastaturi.
- ✗ Nije za svakoga.

Godinu dana je trajao put Street Fightera IV od sjajnog debija na arkadnim mašinama (jul 2008.), preko trijumfa na next-gen konzolama (februar 2009. – opis u 32. broju Play!-a, koji preporučujemo da pročitate), do konačne pojave PC verzije, za koju se već neko vreme pričalo da će biti najbolja. Pa, krenimo od početka. Street Fighter IV je nastavak priče iz legendarnog drugog dela, i hronološki se nalazi pre Street Fighter III serijala. Svih dvanaest glavnih likova iz SFII su ponovo tu (Ryu, Ken, Guile, Chun-Li, Zangief, E. Honda, Dhalsim, Blanka, Balrog,

Vega, Sagat, M. Bison) , pridodato je još šest potpuno novih, kao i čak sedam onih koji su se pojavljivali u drugim Street Fighter igrama, za ukupan broj od 25 boraca. Naravno, većinu njih treba otključati tako što ćete već dostupnim borcima preći arkadni mod.

Pored arkadnog moda, tu je i versus – gde ćete igrati 1 na 1 protiv izabranog AI protivnika ili, što je mnogo zanimljivije, nekog drugara. Zatim mnoštvo mogućnosti za uvežbanje udaraca, comboa i taktika, za svakog borca pojedinačno. I, narav-

no, online mod koji je odlično organizovan, ali zahteva da ga igrate kroz Games for Windows Live servis. Možda jednostavno nismo imali sreće, ali češće nam se dešavalo da na PC-u dođe do mečeva sa lagom, nego kada smo SFIV igrali na Xboxu 360 ili PS3 konzolama. No, pošto nigde drugde nismo videli da se ljudi žale na ovaj problem, nadamo se da ćete vi biti bolje sreće.

Najbitnija stvar za sve fanove serijala je da je SFIV i dalje u osnovi 2D tabačina, i pored predivne 3d grafike. To znači da nema pomeranja likova "u

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Capcom

Izdavač:
Capcom

Internet adresa:
www.streetfighter.com

Domaći distributer:
www.compland.rs

Maloprodajna cena:
3999 dinara

Preporučena konfiguracija:
Dual core 1.5GHz
2 GB RAM
GeForce serije 8 ili
ekvivalentni Radeon.



ZABORAVLJENI NE OPRAŠTAJU.

SAMO NEKOLICINA JE DOVOLJNO HRABRA DA PUTUJE RASCEPLJENIM SVETOM.

IPAK, DUBOKO U SENKAMA, ASMODIJANCI SU SMOGLI SNAGE.

POVRATIĆEMO NAŠU ZEMLJU IZ ŠAKA AROGANTNIH KREATURA

KOJI JE NASTANJUJU, I ISKUSIĆEMO ŽIVOT IZVAN TAME.



AION

PODELJENA PLANETA. PUTOVANJE U NEPOZNATO.
AIONONLINE.COM



PC DVD

© 2008 NCSoft Europe Ltd. All rights reserved. NCSoft and the NC logo are registered trademarks of NCSoft Corporation. Aion and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCSoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners.





dubinu" i da je mehanika igre ostala u osnovi ista. Tu su po tri udarca rukom i nogom, nekoliko specijalki, širok dijapazon potencijalnih vezanih udaraca, bacanje i još par sitnica. Naravno, sitni detalji čine razliku u igrivosti između svih igara u serijalu, pa tako i ovde. Najveća promena je Focus, koji može da posluži kao štit od jednog protivničkog udarca iza kog odmah uzvraćate i krećete u protivnapad. Ukoliko ste iskusni ulični borci, biće vam prilično lako da se priviknete na novitete, a ukoliko su vam ovo prvi koraci u SF serijalu ili borilačkim igrama uopšte, jednostavnost i zaraznost igre će i one najteže korake učiniti zabavnim.

To bi ukratko bilo to o samoj igri i preostaje nam samo da vidimo gde se PC i next-gen verzije razlikuju. Sigurno ne u zvuku i muzici koji su potpuno isti, na vrlo visokom nivou (osim naslovne pesme), pa čak u osnovi ni u grafici, pošto su u pitanju isti modeli, pozadine i animacije. No, PC ima dve grafičke prednosti – prva je mogućnost prikazivanja igre u da-

leko višim rezolucijama nego što to mogu konzole, pa ćete uz malo jaču mašinu moći da uživate u mnogo oštrijoj i lepšoj slici. Druga je čisto kozmetička, u pitanju su filteri koji dodaju par efekata na borbe. No, efekti su prilično neupadljivi, i zaista je stvar ukusa da li čine igru lepšom, pa su skoro nebitni. Treba reći i da je SFIV prilično dobro optimizovan i da ćete moći zaista da uživate u borbama i sa prosečnim igračkim konfiguracijama.

Postoji još jedna prednost PC verzije, a to je mogućnost igre na tastaturi. Gamepad je dobro rešenje, arcade stick odlično, ali svaki pravi PC igrač, naviknut na baratanje tastaturom, neće imati problema sa kontrolisanjem boraca i moći će ravnopravno da se nosi sa ljubiteljima drugih načina kontrole, a da neće morati da se privikava na novitete.

Šta reći za kraj, osim hvala Capcomu što je odlučio da Street Fighter serijal vrati na PC.

PRESS 2P START

LETNJI FILMSKI HITTOVI

Pregled igara koje su nastale na osnovu
filmskih hitova koje smo imali prilike da vidimo u
bioskopima ovog leta



G-FORCE

Platforma:
PC, PS3, X360

Razvojni tim:
Eurocom

Izdavač:
Disney Interactive Studios

Internet adresa:
<http://gforcethegame.com/>

Domaći distributer:
www.extremec.rs

Maloprodajna cena:
1999 dinara

Preporučena konfiguracija:
**P4 2Ghz,
512 MB RAM,
GeForce 6600
/Radeon X1300**

69



- ✓ Sjajna animacija.
- ✓ Solidan zvuk.
- ✓ Dobre kontrole.
- ✗ Jednolično okruženje.
- ✗ Nema multiplayer.

Jedna od retkih igara koja je zabavnija od filma po kom je nastala.

Iako termin G-Force svakog iole kompjuterski pismenog pojedinca prvo navodi na poznatu seriju grafičkih kartica, ovde je ipak reč samo o još jednom naslovu zasnovanom na istoimenom filmu, kojima smo kao nikada bili preplavljeni ovog leta. Teorija velikih brojeva kaže da se iz hrpe igara barem neka mora izdvojiti svojim kvalitetom, ali G-Force sigurno ne spada u tu elitnu grupu. Sa druge strane, ne treba ga ni odmah otpisati, jer on definitivno nudi više nego recimo Transformers: Revenge of the Fallen ili Ice Age: Dawn of Dinosaurs. Ne ulazeći mnogo u priču koja je skoro potpuno odsutna (autori očekuju da ste već pogledali film), bićete u ulozi Darwina, lidera tima specijalno obučenih morskih prasića (poznatog kao G-Force) koji pokušavaju da spasu svet.

Ono što sledi jeste kombinacija šunjavanja i rešavanja sitnih zagonetki (za koje ćete povremeno angažovati i muvu Moocha) uz obilnu dozu akcije, odnosno obračuna sa poludelim kućnim/kancelarijskim aparatima. U tu svrhu, glavni junak može da koristi nekoliko dalekometnih oružja, ali

i svoj električni bič, koji nema šanse da vas ne podseti na svetlosne sablje iz Star Wars serijala. Pohvalno je i što igra može da pruži ozbiljan izazov – nalik na naslove sa 16-bitnih konzola, ovo ostvarenje ima strogo ograničen broj života ali i energiju koja se ne obnavlja automatski, a čak morate voditi računa i o količini municije koja vam je na raspolaganju. Najveći problem je ponavljanje istih radnji, odnosno samo okruženje, koje se vrlo malo menja od početka do kraja avanture. Takođe, šteta je što ne postoji nekakav multiplayer, pa nakon 8-10 sati koliko je potrebno da ga završite, G-Force više nema šta da ponudi.

Nažalost, ovo je još jedna od multiplatformskih igara koja nije baš sjajno prilagođena PC-ju. Kontrolni sistem je dobar (preporuka je naravno Xbox 360 gamepad) ali je podešavanje grafike svedeno na promenu rezolucije. Za utehu, optimizacija je odlična, tako da vlasnici iole novijih računara to i ovako neće doticati. G-Force je iznenađujuće dobro ostvarenje, ali ne propustate mnogo ni ako ga preskočite.



Platforma:
PC, PS3, X360

 Razvojni tim:
Eurocom

 Izdavač:
Activision/Blizzard

 Internet adresa:
www.iceagegame.com

 Domaći distributer:
www.coolplay.rs

 Maloprodajna cena:
2999 dinara

 Preporučena konfiguracija:
Pentium 4 1,8 Ghz
512 MB RAM
Video kartica 256 MB

ICE AGE: DAWN OF THE DINOSAURS

Ledeno osveženje za vrele dane



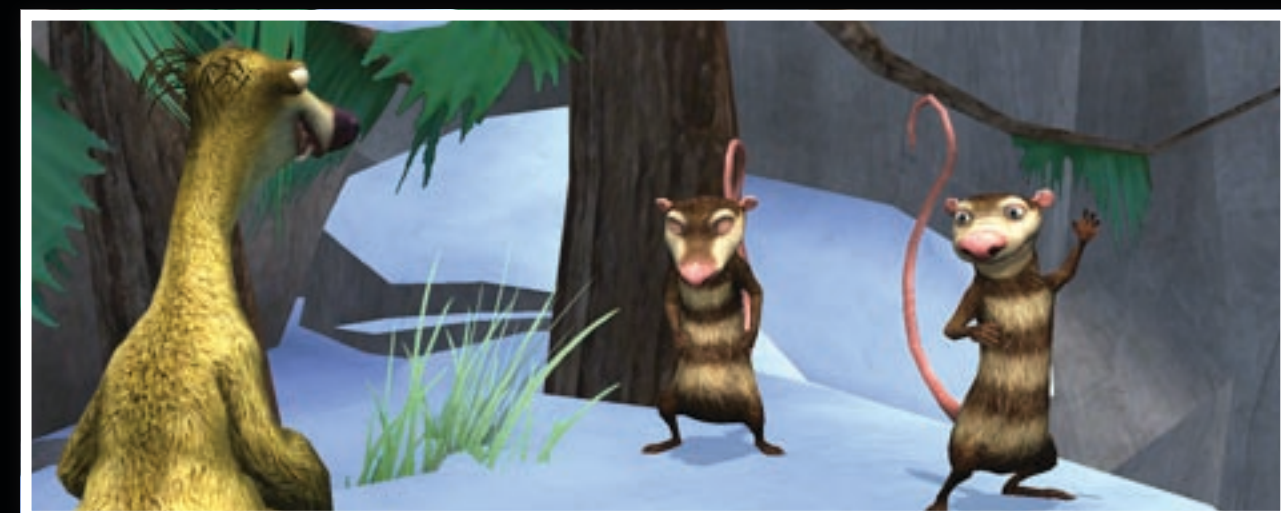
Ice Age 2 je bio sasvim pristojan naslov – starijoj populaciji svakako nije predstavljao apsolutno nikakav izazov (o čemu svedoči da ste mogli da ga završite za par sati, praktično bez gubljenja života), ali je bilo teško odoleti šansi da se družite sa Scratom. Ice Age 3 je rađen po vrlo sličnom receptu, tako da je reč o još jednom ostvarenju namenjenom pre svega mlađoj publici, što se kao i kod prethodnika, vidi upravo po nedostatku težine.

Naravno, radnja crpi inspiraciju iz samog filma, ali je za njeno puno razumevanje definitivno potrebno da ga prethodno pogledate. Osim Sid-a koji je ovoga puta u glavnoj ulozi, povremeno ćete imati priliku da vodite Manny-ja, Diego-a, Scrat-a, Scratte i Buck-a. Na ovaj način, obezbeđena je raznovrsnost nivoa, jer mnogi od njih ne koriste uobičajenu jump & run mehaniku. Ipak, time nije izbegnuto ponavljanje – neke jednostavne i nimalo zabavne radnje treba izvršavati veliki broj puta, kao da su autori želeli da igru učine dužom po svaku cenu. Dok ste u Ice Age-u 2 jurili žirove, ovoga puta ćete sakupljati voćke, koje se koriste kao

zvanična moneta. Osim poboljšanja sposobnosti, njima ćete kupovati i razne bonuse, pa i 8 solidnih multiplayer modova, namenjenih za maksimalno 4 igrača.

Po pravilu, grafika u ovakvim ostvarenjima je uvek u drugom planu, pa ni od Dawn of the Dinosaurs ne treba očekivati više. Fiksni rokovi za izdavanje igara rađenih po filmovima se uvek osećaju na prezentaciji, koja ne predstavlja više od proseka za današnje standarde. Teksture su mutne, objekti prilično jednostavni, a osim podešavanja rezolucije, ne postoji nijedan drugi grafički parametar za setovanje. Zvučna komponenta je dobra, a većini glavnih junaka glasove su pozajmili glumci iz filma.

Kvalitetne platformske avanture na PC-ju su izuzetna retkost, a Ice Age 3 sigurno ne spada u tu elitnu grupu. Igra manje-više ne odstupa od već viđenih šablona, što je automatski svrstava među naslove koje ćete (u najboljem slučaju) završiti jednom i zauvek zaboraviti na njih. Ipak ako imate klince u kući, ovo i nije tako loš izbor.


65


- ✓ Lepa animacija.
- ✓ Dosta multiplayer igara.
- ✓ Niska zahtevnost.
- ✗ Repetitivno.
- ✗ Loša igra na tastaturi.
- ✗ Prelako.

Platforma:
**PC, PS3, PS2, PSP,
X360, Wii, NDS**

Razvojni tim:
THQ

Izdavač:
THQ

Internet adresa:
www.upvideogame.com

Maloprodajna cena:
Oko 30 evra.

Preporučena konfiguracija:
**Dual Core 2 Ghz,
1 GB RAM
GeForce serije 7
ili ekvivalentni Radeon**

UP

Naoko simpatična platformska igra, koja nije ni blizu kvalitetima filma.

Od filmova koje su iskorišćeni kaoa inspiracija za šest igara koje opisujemo u ovom broju, Up je sigurno najbolji. Još jedan potpun uspeh Disney/Pixar kombinacije, počevši od standardno odličnih animacije i dizajna, preko odlične glume, sjane i dirljive priče, do skoro potpunog izbegavanja preterano patetičnih scena. Ukoliko spadate u one najmlađe igrače, ili ste roditelji tih simpatičnih bića, sigurno će vam goditi i da se poigrate ovom igrom. Ukoliko niste, sigurno ćete je ignorisati.

Up je klasična 3D platformska igra u kojoj ćete voditi dva glavna lika kroz mnoge avanture. Naši junaci se igraju na potpuno različit način i moraće-

te ih koristiti obojicu da biste prešli igru. Međutim, i pored te raznolikosti, ostatak igre je isuviše baziran na čestom ponavljanju i igrivost se manje-više svodi na skakutanje, guranje kamenja i obilaženje pojedinih prepreka. Ta jednostavnost je sasvim prihvatljiva i starijim igračima, na prvih nekoliko nivoa, no problem je u tome što Up ni u jednom trenutku ne postaje dovoljno težak i dovoljno raznolik da bi im se zaista dopao.

Sve u svemu, iako igra Up zadržava dosta šarma koji postoji u filmu, nje-na limitirana ciljna publika nam ne dozvoljava da je nagradimo višom ocenom.



51



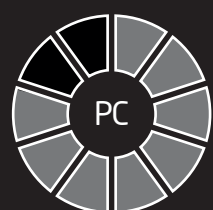
- ✓ Sjajno za najmlađe igrače.
- ✓ Likovi su šarmanтни kao u filmu.
- ✗ Previše jednostavno.
- ✗ Previše repetitivno.



TRANSFORMERS: REVENGE OF THE FALLEN

Može li Revenge of the Fallen da se iskupi za grehe prethodnika?

4.0



- ✓ Pristojan multiplayer.
- ✓ Razlikuje se od filma.
- ✓ Raznolike moći Transformersa.
- ✗ Iskomplikovane kontrole.
- ✗ Očajna grafika.
- ✗ Bagovi i loša optimizacija.

Za originalni Transformers nas baš i ne vezuju preterano lepe uspomene – u pitanju je bilo ispodprosečno akciono ostvarenje, ružnjikave grafike i dosadnog izvođenja koje je dodatno upropašteno očajnim položajem kamere. Ipak, ovaj nastavak rađen po istoimenom letnjem bioskopskom hitu bio je prilika da se nedostaci isprave, a igračima konačno ponudi igra koja bi mogla da ih zabavi.

Premisa je i ovoga veoma jednostavna – kontrolišući jednu od dve sukobljene frakcije (Decepticons i Auto-

bots) imaćete priliku da se borite na raznim lokacijama širom sveta. Na svakom nivou pored glavnih misija postoji i ogroman broj sporednih opcionih zadataka, čime je razvojni tim želeo da motiviše igrače da ih pređu nekoliko puta. Nažalost, samo mali broj njih će se odlučiti za tako nešto. Istina je da su pojedini problemi iz prethodnika nestali, ali su se zato pojavili novi. Kontrolni sistem je daleko najveći kamen spoticanja, jer je užasno iskomplikovan, bez obzira da li koristite tastaturu i miša ili (preporučljivo) Xbox 360 džojped. Ono što može da vas dovede do ludila je

„genijalna“ ideja da svaki Transformers može da bude u svom alternativnom obliku samo dok držite taster za transformisanje, koji istovremeno služi i kao gas! Ako posle par sati mučenja i uspete da se naviknete na takvo rešenje, u međuvremenu će početi da vam smetaju druge stvari – grafički engine je vrlo skroman, dizajn lokacija očajan, a sama akcija se gotovo isključivo sastoji od premlaćivanja generičkih robota koji imaju nezgodnu naviku da beže od vas ili se ponašaju krajnje neurotično. Multiplayer je jedino što treba izdvojiti. 5 modova u ponudi može vas zabaviti

makar na nekoliko sati, mada ćete i u njemu naići na neke od pomenutih problema.

Nažalost, PC verzija je dodatno upropaštena očajnom optimizacijom ali i bizarnim problemom sa kontrastom, koji dovodi do toga da sve izgleda presvetlo. I pored toga, autori još uvek nisu izbacili patch.

Revenge of the Fallen je još jedna u moru neuspelih igara rađenih po filmu – zaista ne vidimo nijedan razlog da gubite vreme na nju.

Platforma:
PC, PS3, X360

Razvojni tim:
Beenox Studios

Izdavač:
Activision/Blizzard

Internet adresa:
<http://transformersgame.com/>

Domaći distributer:
www.coolplay.rs

Maloprodajna cena:
2999 dinara

Preporučena konfiguracija:
**Core2Duo 2,13 Ghz/
Athlon X2 4800+
1 GB RAM
GeForce 7600GT/
Radeon X1600**



Platforma:

PS3, PSP, PS2, X360, Wii, NDS

Razvojni tim:

Double Helix Games

Izdavač:

Electronic Arts

Internet adresa:

http://gijoe.ea.com/home.action/

Domaći distributer:

www.extremecc.rs

Maloprodajna cena:

5999 dinara

30



✓ Nije loše za GI Joe kolekciju.

✗ Očajna kamera.

✗ Očajno nišanje.

✗ Nezanimljiva akcija.



GI JOE: THE RISE OF COBRA

Povratak legendarnih akcionih figurica.

Ukoliko ste imali priliku da odrastate tokom osamdesetih godina, budeći su ujutru uz dečije programe na Sky-u i Super Channelu, vrlo je verovatno da ste obilazili komisije u potrazi za Mastersima, Transformersima, i popularnim Džojcima. Eksperimenti sa oživljavanjem ikona osamdesetih u današnje vreme, kroz filmske blokbastere i igre koje ih prate je, bar kada su u pitanju Transformersi dobio jedva prelaznu ocenu. Izgleda da GI Joe neće biti ni te sreće.

GI Joe: The Rise of Cobra je, na momente sladunjava, ali većim delom bljutava mešavina ideja koje su proslavile igre kao što su Contra i Gears of War. Krećete u paru sa još jednim Džojcem i cilj vam je, gle čuda, da eliminišete sve pripadnike zle terorističke organizacije Kobra koji vam

padnu nišana. Naravno, ovo bi trebalo da je zabavno i zanimljivo, ali nije. Kamera je loša, nišanje je besmisleno jednostavno, a vaš saborac je, iako se pametno skriva, kada ste u ofanzivi na intelektualnom nivou plastične figurice. Protivnici su još gluplji, pa igra čak nije ni izazovna. A da bi sve bilo još dosadnije, kako vam je saborac maltene neuništiv, dovoljno je da kada padnete na zericu energije prebacite kontrolu na njega. Vi ćete nastaviti da se napucavate sa punim healthom, dok će se on vrlo brzo regenerisati. Šansa da vas obojicu/oboje/obe eliminišu u isto vreme je, zaista, nikakva. Tu je i mogućnost uskakanja u vozila, no vožnja je urađena još lošije od pešačenja. Često će vam se dešavati da apsolutno nemate ideju odakle protivnici pucaju na vas, niti vidite gde treba da se odvezete.

Platforma:
**PC, PS3, PS2, PSP, X360,
Wii, NDS**

Razvojni tim:
EA Bright Light

Izdavač:
Electronic Arts

Internet adresa:
www.harrypotter.ea.com

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Maloprodajna cena:
3499 dinara

Preporučena konfiguracija:
**Dual Core procesor na 2
Ghz, 1 GB RAM, GeForce
serije 7 ili ekvivalentni
Radeon.**

52



- ✓ Kvidič.
- ✓ Hari Potter.
- ✗ Bez knjige priča je nejasna.
- ✗ Samo tri aktivnosti koje se ponavljaju.
- ✗ Hari Potter.

HARRY POTTER AND THE HALF-BLOOD PRINCE

Ovoj igri je definitivno potreban čarobni štapić.

Serijal o Hariju Poteru je, i pored mnogih objektivnih zamerki, jedan od najpopularnijih serijala kako knjiga, tako i filmova i igara. Iako je saga o mladom čarobnjaku u njenom osnovnom obliku, knjigama, završena sedmim delom, filmovi i igre (koje su bazirane na filmovima, koji su bazirani na knjigama) pomalo kasne i tek smo na šestom delu.

Kao i prethodna igra u serijalu (Order of the Phoenix) i Half-Blood Prince je konstruisan oko svakodnevnog života mladog čarobnjaka, u veličanstvenom dvorcu/školi Ho-

gwartsu. Međutim, koliko god istraživanje škole bilo zanimljivo, naročito pravim ljubiteljima Harija Potera, ostatak igre nije na željenom nivou. Sve se svodi na tri mini igre, koje se ponavljaju od početka do kraja (pravljenje napitaka, dueli sa drugim učenicima i igranje Kvidiča). Da se razumemo, da je manje pravljenja napitaka, da su dueli samo malo zanimljiviji, i da postoje još bar dve aktivnosti, igra bi bila mnogo manje dosadna, i samim tim mnogo bolja. Ipak, pošto smo osuđeni na samo tri aktivnosti, Kvidič moramo proglasiti najboljim i najzabavnijim, mada i on

ume da dosadi pošto će nekim igračima biti previše jednostavan.

U ostale mane igre definitivno spadaju i grafika koja nije na nivou, loše scene i potpuno razbacana priča, koja je odrađena kao da su u Bright Lightu smatrali da će igru igrati samo oni koji su već pročitali knjigu/pogledali film.

Za kraj nam ne ostaje da kažemo ništa, osim da će pomenuti fanovi knjige/filma verovatno dati višu ocenu igri i više u njoj uživati, no pošto je ovo časopis za igrače, 52 je sasvim dovoljno.





BLOOD BOWL[®]

-THE VIDEO GAME-

Blood Bowl je sada video igra!

Blood Bowl, popularna stona igra Games Workshopa od sada i na PC-u i konzolama! Ne samo kombinacija taktičko-strateške i sportske igre, Blood Bowl je pre svega sjajno i nasilno ostvarenje u kom cilj – vođenje svog tima do finala Blood Bowl-a – u potpunosti opravdava sredstvo. Kako biste došli do cilja, morate da sastavite i vodite svoj tim kroz veliki broj šampionata i turnira.

WWW.BLOODBOWL-GAME.COM

FOCUS
HOME INTERACTIVE

**GAMES
WORKSHOP**

**PC
DVD
ROM**

XBOX 360

PS3
PlayStation Portable

NINTENDO DS
NINTENDO DS EST UNE MARQUE DE NINTENDO

**CYANIDE
studio**

© Games Workshop Ltd. All Rights Reserved. Published and distributed by Focus Home Interactive under licence from Cyanide. Games Workshop Limited 2009. Blood Bowl, The Blood Bowl logo, GW, Games Workshop, Warhammer, the Warhammer Device, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, team and team insignia, characters, products, illustrations and images from the Blood Bowl game and the Warhammer world are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009., variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

extreme **CC**

Extreme CC je autorizovani Focus Home Interactive distributer · tel: +381 11 3809-143, 3809-144, 3809-130, 3809-230 · www.extremecc.rs

Specijalna GameS ponuda u septeburu



PSP Pack 1

Need For Speed: Undercover
The Godfather
FIFA Street 2



PSP Pack 2

Harry Potter and the Order of Phoenix
The Simpsons GAME
The Sims 2: Castaway



PSP Pack 3

FIGHT NIGHT ROUND 3
NBA LIVE 08
FIFA 08

GameS d.o.o. Lanac specijalizovanih radnji za prodaju igara, konzola i prateće igračke opreme.

gameS

1

GameS Dečanska
Dečanska 12
Tel/Fax: 011/3345 062
decanska@game-s.co.rs

2

GameS Novi Sad
TC "Sad Novi Bazaar"
Bul. Mihajla Pupina 1
Tel.: 021/521 357
bazaar@game-s.co.rs

3

GameS Delta City
Jurija Gagarina 16
Tel.: 011/3129 552
city@game-s.co.rs

4

GameS Srpskih Vladara
Srpskih Vladara 21
Tel.: 011/3343 740
srpskih.vladara@game-s.co.rs

5

GameS UŠĆE
USCE Shopping Center
Bulevar Mihajla Pupina 4
Tel.: 011/285 4408
usce@game-s.co.rs



ASUS M4A78-HTPC/RC

Kompaktna ploča
bez nepotrebnih dodataka



ASUS UX50V

Laptop vrhunskih performansi
elegantnog dizajna, kombinacija
koju nismo imali često na testu

SAPPHIRE RADEON HD 4770 512 MB



SAPPHIRE RADEON HD 4730 512 MB



SAPPHIRE RADEON HD 4890 VAPOR-X 1 GB



PREPORUKE ZA KUPOVINU



ASUS M4A78- HTPC/RC



Uređaj:
ASUS M4A78-HTPC/RC

Kontakt:
ASUS (www.asus.com)

Mi u časopisu Play mnogo volimo matične ploče mikro ATX formata. Sama činjenica da srce našeg računara može činiti kompaktna ploča bez „naprednih opcija“ (u prevodu, nepotrebnosti) prisutnih na glomaznim, overklokerski nastrojenim modelima, dodatno nas ispunjava i privlači pri kupovini. Još kada se setimo da se ovakve pločice lakše ubacuju i bez problema rade u manjim kućištima, koja neće stojati kao zastrašujući monoliti na radnom stolu, već će, za promenu, izgledati elegantno, sreći nema kraja. Zato smo od ASUS-a s radošću pozajmili njihov novi model koji je, pored toga što je tako kompaktan, u potpunosti okrenut budućim vlasnicima računara – kućnih bioskopa.

Ono što se još po otvaranju kutije uočava je da ova ploča stiže sa daljinskim upravljačem. Jedna briga manje za sklapače HTPC-a, a naglašavamo da postoji i varijanta ploče uz koju se daljinac i prateći infracrveni senzor ne dobijaju, a prepoznaje se po odsustvu sufiksa „RC“ u imenu. Osim ovoga, samo pakovanje je prilično siromašno i sadrži uputstvo, disk da drajverima i softverom, ATA i SATA kabl i lim za zadnji panel na ploči.

Na početku, tehnikalije: ploča je namenjena AMD-ovim AM2, AM2+ i AM3 procesorima, uključujući sve nove Phenome II X3 i X4 koji troše do 125 W. Glavni čipovi na ploči su AMD 780G i SB700, pa je jasno da je tu i integrisana grafika u vidu Radeona HD

3200, ovoga puta bez side-port memorije, mada to u ovom slučaju nije ni potrebno. Grafika može da odvoji najviše 256 MB sistemske memorije, a uz pomoć drajvera i hypermemory tehnologije, brojka se penje na 512 MB. Tu su i četiri slotova za DDR2 memoriju koja može raditi najviše na 1066 MHz u slučaju AM2+ i AM3 procesora, mada, zbog ograničenja memorijskih kontrolera u istima, samo jedan modul po memorijskom kanalu može funkcionisati na 1066 MHz. U prevodu, ako ubacite tri ili četiri memorijska modula, svi će raditi na najviše 800 MHz.

Dalje, tu su jedan PCI Express 2.0 x16 slot za dodatnu grafiku (moguća je Hybrid CrossFireX kombinacija sa ne-

kolicinom low-end Radeon kartica), dva PCI Express x1 i jedan standardni PCI slot. Severni most pokriven je solidnim hladnjakom bez ventilatora, koji je dovoljno odmaknut od procesorskog podnožja i neće smetati pri ugradnji većih kulera (za one najmasivnije ne smemo da garantujemo). Za zvuk se brine osmo-kanalni VIA VT1718S „Vinyl“ čip, dok je za mrežu odgovoran Atheros L1E gigabitni LAN kontroler. SATA portova ima pet komada i svi su naređani uz desnu ivicu ploče, blizu glavnog naponskog konektora. Kako čipset podržava i RAID, moguće je kombinovanje u RAID 0, 1 i 10 režime, a na

zadnjem panelu nalazi se i jedan eSATA konektor, sve popularniji na eksternim skladišnim rešenjima. Jedan paralelni ATA konektor za starije diskove lociran je u donjem desnom uglu ploče, gde je i LED dioda koja signalizira da li je ploča uključena ili u stand-baj režimu.

Jedna sitnica koja će smanjiti frustracije pri povezivanju pinova za priključivanje, reset, LED diode za hard disk, dodatne USB konektore i slično su adapterčići koje je ASUS isporučio uz ploču: dovoljno je povezati pojedinačne pinove na ovaj adapter, a onda ga tako ubosti u odgovarajuće ležište na ploči, umesto znojenja nad kućištem

sa već ubačenom pločom i nadanjem da ste sve pinove pravilno „potrefili“. Pohvalno!

Okrenimo se multimedijalnim „komponentama“ ovog modela: ispod PCI slota nalazi se dodatni naponski „molex“, čija je uloga obezbeđivanje odvojenog naponskog izvora zvučnom čipu. Poznato je da zvuk koji potiče od integrisanih rešenja više „šusti“, između ostalog, i zbog toga što se čip nalazi na istoj ploči sa ostalim komponentama i troši isto napajanje, pa na signal utiču sve smetnje koje dolaze od ostalih uređaja. ASUS kaže da će integrisani čip davati bolji zvuk sa sopstvenim napajanjem, pa, iako mi nismo utvrdili neku razliku zbog lošije audio opreme, slobodno za zvuk odvojte slobodan molex iz napajanja, jer ne može da škodi.

Zadnji panel je naročito interesantan i sav je „multimedijalan“. Za grafiku su izvučena sva tri podržana video izlaza (D-Sub, DVI i HDMI), a za zvuk se, pored šest standardnih stereo džekova, dobijaju još op-

tički i koaksijalni S/PDIF, kao i dva pozlaćena činča za povezivanje na kvalitetnije stereo zvučnike. Vlasnici surround sistema od ovoga neće imati koristi, uprkos priloženom softveru koji od stereo zvuka pravi višekanalni, niti će pozlata naročito doprineti kvalitetu zvuka, ali ovo je svakako nešto što se definitivno nije deo standardne opreme na ostalim pločama. Najzad, dva od četiri izvučena konektora obeležena su za priključivanje infracrvenog senzora za daljinac, koji stiže u paketu s pločom i može se izvući na proizvoljno mesto pored kućišta, pošto mu je kabl dovoljno dugačak.

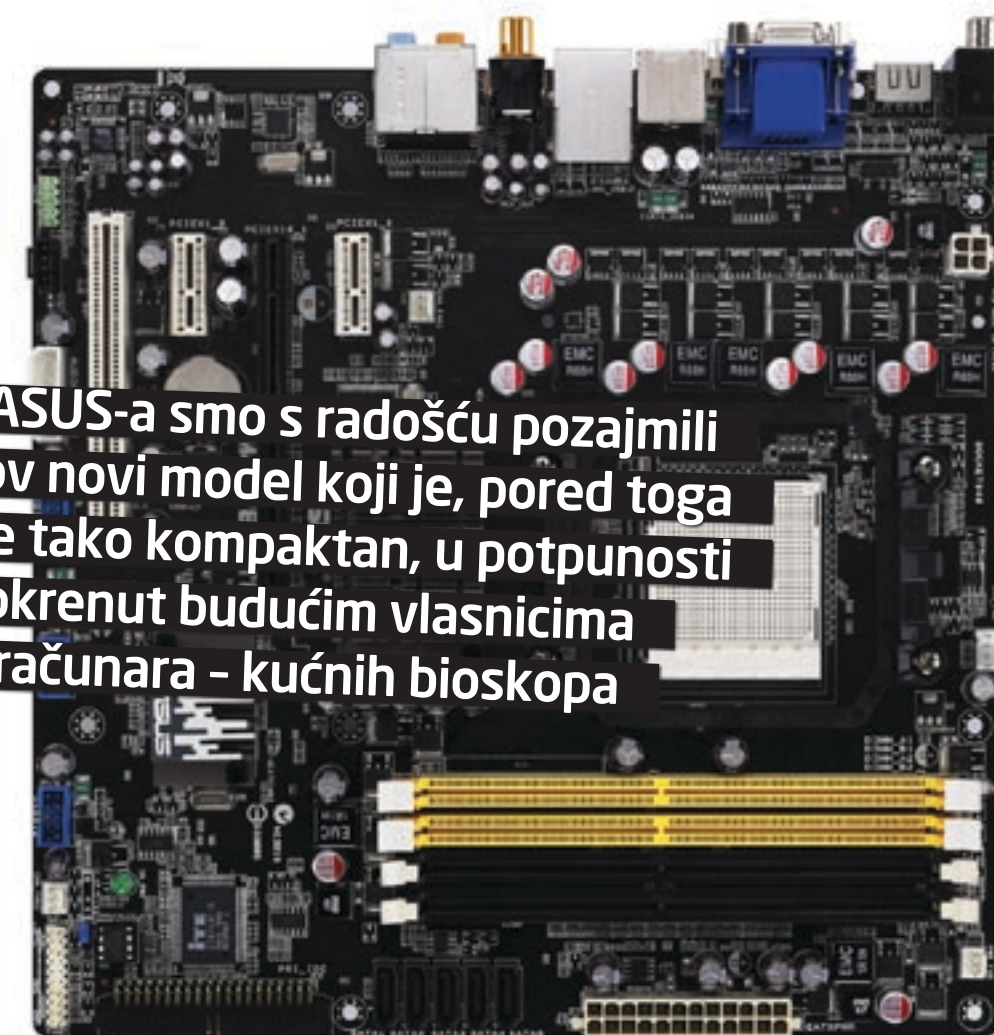
Softverska komponenta je sasvim solidna. ASUS isporučuje program nazvan „Home Theater Gate“, koji će lepo poslužiti dobrom delu korisnika, ali ipak nije na nivou Windows Media Centra, kako zbog manjka opcija, tako i zbog slabije vizuelne atraktivnosti. Daljinac ima domet nešto ispod pet metara i može se koristiti i sa Windows Media Centrom, mada u tom slučaju neće funkcionisati većina prečica na upravljaču.

Sam daljinac je lepog oblika i udoban je za korišćenje, mada nekom mogu zasmetati previše mekani gumeni tasteri.

Overkloverska sekcija u BIOS-u ne vrca od funkcija za ekstremno podizanje napona i megaherca, ali ipak nije neupotrebljiva. Tu je nekoliko predefinisanih mogućnosti za podizanje brzine za 2, 5, 8 ili 10%, moguće je podizati frekvenciju integrisane grafike od 500 pa do čak 999 MHz (u teoriji), ali je napon DDR2 modula moguće povećati samo na 2.1 V. Nije moguće ni smanjivanje napona procesora zarad postizanja manjeg zagrevanja i uklanjanja ventilatora sa kultura. Opet, radi se o ploči namenjenoj HTPC računarima pa se relativno siromašan BIOS ne može uzeti kao ozbiljna mana.

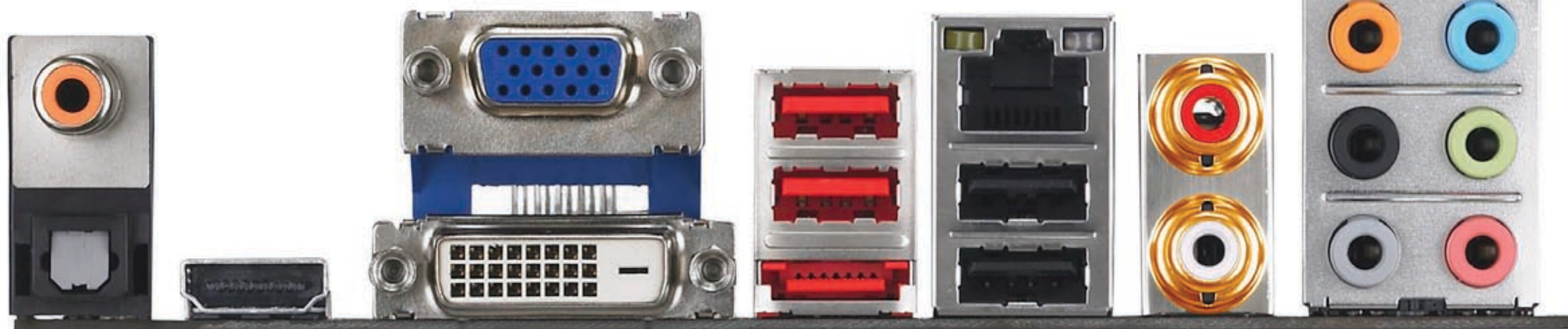
ASUS M4A78-HTPC/RC predstavlja sasvim dobru osnovu za jednu HTPC mašinu. Jedino što nam se nije sviđelo je cena koja se kreće oko i nešto iznad 100 evra, što nije mala ci-

Od ASUS-a smo s radošću pozajmili njihov novi model koji je, pored toga što je tako kompaktan, u potpunosti okrenut budućim vlasnicima računara - kućnih bioskopa



fra, a ne čini nam se ni da svi ubačeni dodaci opravdavaju istu. Ipak, kvalitet izrade je na visokom nivou, ploča je bazirana na proverenom rešenju čipova i integrisane grafike, a prisustvo daljinca može biti presudno onima koji ne poseduju Windows Media Center i ne žele da obilaze

prodavnice kompjuterske opreme u potrazi za modelima koji će funkcionisati sa nekim drugim softverom. Na kraju, možemo konstatovati da je ASUS još jednom bio na visini zadatka, a ovaj model ploče možemo proglasiti veoma korektnim, ali ne i ultimativnim rešenjem za HTPC.



ASUS UX50V



Uređaj:
ASUS UX50V

Kontakt:
ASUS (www.asus.com)

Nakon više modela laptopova koji su bili dizajnirani prilično „moderno“ (u prevodu, gomila multimedijalnih tastera, lampica, kristala i izgled koji bi trebalo da impresionira svakog dvanaestogodišnjaka), eto nam jednog za koga možemo da kažemo da izgleda veoma elegantno. U svojim brojnim

objavama za štampu, ASUS kaže da je model UX50V inspirisan leptirovim oblikom, što se može razumeti kada se pogleda debljina, to jest tanjina ovog računara. Ono što je još interesantnije je da je u ovakav računar upakovan veoma interesantan hardver, koji mu daje visok stepen upotrebljivosti.

Ovaj model sasvim lepo izgleda i dobro funkcioniše, pa valja razmisliti o potencijalnoj kupovini ako se nalazite u fazi izbora laptopa

Procesor	Intel Core 2 Solo U3500 1.4 GHz, 3 MB L2
Čipset	Intel GS45 + ICH9M-E
Memorija	4 GB DDR2-800
Hard disk	Hitachi Travelstar 5K320, 320 GB, 8 MB bafera, 5400 rpm
Optika	Matshita DVD RW/RAM
Grafika	Intel GMA 4500 + Nvidia GeForce G105M 512 MB DDR2
Ekran	15.3" 1366x768 (16:9), LED osvetljenje
Masa	2.6 kg
Ostalo	3x USB, HDMI, D-Sub, LAN, 2x stereo, WiFi, čitač kartica, Bluetooth, web kamera

Pre nego što se osvrnemo na hardver, prokomentarišaćemo izgled. Elegancija na prvom mestu: tu je statura nalik onoj na Mac laptopovima, sa plitkim kvadratnim tasterima, uz kompletnu numeričku sekciju. Iznad nje se nalazi taster za uključivanje i dioda koja služi i kao taster za prebacivanje u stand-by, i to je sve – nema nikakvih multimedijalnih zezalica, slajdera i sličnog. Tasteri touchpada nisu naročito udobni jer zahtevaju čvršći pritisak radi konstatovanja „klika“, pa je korišćenje miša praktično obavezno za bilo kakav rad. Celokupna površina touchpada i podloge za dlanove izrazito je glatka i reflektujuća, što daje vrlo lep izgled, ali se zbog toga otisci prstiju vide „iz aviona“.

Nizak profil laptopa uzrokovao je određene razlike u odnosu na klasične modele, pa UX50V koristi DVD drajv sa slot mehanizmom, umesto fioke koja se izvlači. Drajv proizvodi

dosta buke u radu, što mu se mora oprostiti iz „tehničkih razloga“. Na desnoj strani, gde je lociran DVD, nema drugih priključaka, dok je levo prekidač za wireless, kao i jedan USB port i čitač memorijskih kartica, sakriveni iza diskretnog poklopca. Ostali konektori prebačeni su pozadi: tu je priključak za struju, LAN konektor, D-Sub (VGA), HDMI, dva USB-a i dva stereo džeka – jedan za mikrofoni i jedan za slušalice. Za zvuk se brinu Altec Lansing zvučnici koji su dobro sakriveni iznad tastature, a kvalitet je sasvim dovoljan za „prvu pomoć“ i neobavezno slušanje muzike.

Ekran koristi pozadinsko LED osvetljenje, deklarirane je dijagonale od 15.5 inča i rezolucije 1366x768 tačaka. Iako na prvi pogled deluje kao da nije dovoljno osvetljen i da su boje pomalo čudne, jako je prijatan za dugotrajno gledanje, a kada se uzme u obzir i da je znatno štedljiviji od klasičnih LCD ekrana sa lam-

pama, veoma smo zadovoljni ovim izborom. Od HD rezolucije, istina, nećete imati koristi ako planirate gledanje HD filmova, jer srce modela koji smo imali na testu čini Intelov Core 2 Solo U3500 procesor koji radi na tek 1.4 GHz. Ipak, radi se o procesoru baziranom na dokazanoj Core 2 arhitekturi, pa su performanse bolje od Atoma, Celerona i drugih modela koji se ugrađuju u štedljive prenosnike i rade na sličnim frekvencijama. U3500 proizveden je u 45-nanometarskom procesu, ima 3 MB drugostepene keš memorije i troši tek 5.5 W, pa ne zahteva nikakvo specijalno hlađenje.

Ploča računara bazirana je na GS45 čipsetu, koji u sebi ima i integrisanu Intel GMA 4500 grafiku. Da stvar bude još bolja, tu je i Nvidijin G86 čip, odnosno GeForce 105M (ranije poznat kao 9300M GS) sa 512 MB sopstvene DDR2 memorije i 64-bitnom magistralom. Posедуje 16

stream procesora, dok frekvencije u 3D režimu iznose 580 MHz za jezgro, 1450 MHz za šejdere i 800 MHz za memoriju, što ga čini sasvim upotrebljivim za neobavezno igranje. U štedljivom režimu (kada je baterija

Windows Vista Experience Index	
Procesor	3.5
Memorija	5.0
Grafika	3.5
3D grafika	4.7
Primarni hard disk	5.2
3DMark v6	
CPU	655
Default (1366x768)	1689
World in Conflict	
1366x768 low details	24 fps
F.E.A.R	
1366x768 low details	55 fps
Crysis	
1366x768 low details	16 fps
WinRAR	
	491 kB/s
7-Zip	
kompresija	1335 kB/s
dekompresija	14349 kB/s
HD Tune	
average transfer rate	45.1 MB/s
access time	18.0 ms

Elegancija na prvom mestu: tu je tastatura nalik onoj na Mac laptopovima, sa plitkim kvadratnim tasterima, uz kompletnu numeričku sekciju

pri kraju, ili kada korisnik ručno prebaci u štednju), za sliku je odgovorna Intel grafika, dok se u intenzivnom režimu koristi GeForce, a sve to je jasno naznačeno u sistemskom trayu preinstalirane 32-bitne Viste Enterprise sa Service Packom 1 (koja ne može da iskoristi svih 4 GB ugrađene memorije, mada smo se na ovo već navikli na novijim laptopovima).

Ugrađeni hard disk od 320 GB nije šampion brzine, a da stvar bude gora, preinstalirana Vista je maltene u „out of the box“ stanju, pa nas je sačekao aktivni Windows Defender sa uključe-

nom real-time protekcijom, kao i Trend Micro antivirus čija se protekcija nije mogla isključiti, te je sistem delovao znatno sporije nego što jeste. Nakon nekoliko intervencija, mašina je živnula, a mi po ko zna koji put možemo da konstatu-



želite da se opustite. Jedini problem može biti pojačano zagrevanje nakon dužeg gejmiranja, ali pri

štedljivoj upotrebi u pokretu, ne bi smelo biti nikakvih incidenata. Što se poslovnih performansi tiče, tu zamerki nemamo, a na samom kraju, napomenimo da je i ovde prisutan već obavezni ExpressGate koji se diže pre Windowsa.

jemo da se proizvođači laptopova naročito ne brinu što dobre hardverske karakteristike često pokvari loš izbor softvera.

Jednojezgarni procesor na stranu, ovaj laptop je prikazao sasvim zadovoljavajuće performanse. Moguće je igrati se i u prirodnoj rezoluciji ekrana, doduše na smanjenom nivou detalja u novijim igrama, ali je to taman dovoljno mnogim kupcima koji traže neku sredinu između igračkog laptopa i nečega što će totalno razočarati u trenucima kada po-

Izgledom i funkcionalnošću ovog modela prilično smo zadovoljni. Cena nam nije poznata jer u trenutku testiranja laptop još nije krenuo u prodaju, mada nam po izgledu deluje da neće biti baš najpristupačnija. Ipak, ovaj model sasvim lepo izgleda i dobro funkcioniše, pa valja razmisliti o potencijalnoj kupovini ako se nalazite u fazi izbora laptopa.

U svojim brojnim objavama za štampu, ASUS kaže da je model UX50V inspirisan leptirovim oblikom, što se može razumeti kada se pogleda debljina, to jest tankoća ovog računara

HITOV I LETA

Ako je AMD prošle godine imao problema sa atraktivnošću svoje ponude grafičkih kartica, ove definitivno nema – viši i srednji segment Radeon HD 4000 serije uspeo je u potpunosti da pokrije cenovni rang od 80 do 200 evra, a svi ponuđeni modeli su u najmanju ruku prilično atraktivni, dok su neki od njih ubedljivo najbolje kupovine grafičkih kartica u ovom momentu. Na test smo dobili nekoliko modela raznih proizvođača, ali zbog kratkog vremena i neusklađenih termina kada su nam bile u posedu, nismo uspeali da obezbedimo adekvatno test okruženje i priredimo svoje-

vrstan round-up. Bez obzira na to, rezultati koje smo videli u sporadičnim igrama pokazali su ono što smo i pretpostavljali, a što ćemo konstatovati na kraju.

Sapphire Radeon HD 4770 512 MB

Sapphire, proizvođač većine grafičkih kartica koje imaju „Radeon“ u imenu, na tržište je izašao i sa svojim modelom neverovatno primamljivog Radeona HD 4770. Podsetimo zašto je ova kartica tako atraktivna: po ceni od sto evra (ili koji evro

manje), dobijaju se 0-5% slabije performanse u odnosu na HD 4850, ali i značajno manja potrošnja struje i manje grejanje zahvaljujući grafičkom procesoru proizvedenom u 40-nanometarskom tehnološkom procesu. Umesto GDDR3 memorije preko 256-bitne magistrale, koristi se 128-bitna magistrala, ali GDDR5 čipovi koji imaju učetrostručen protok po takt signalu, umesto udvostručenog kod ostalih DDR varijanti, tako da u teoriji 3200 MHz GDDR5 memorije preko 128-bitne magistrale ostvaruje iste performanse kao 1600 MHz GDDR3 preko 256-bitne. U praksi je prva konfiguracija ne-

znatno sporija zbog većih latencija, ali je zato i nezanemarljivo jeftinija, što će igrači „na budžetu“ svakako pozdraviti. Penali u odnosu na HD 4850 nastaju i zbog 640 naspram 800 šejderskih procesora u GPU-u, kao i 32 naspram 40 jedinica za mapiranje tekstura, ali je to nadomešteno dodatnim optimizacijama u RV740 čipu i povećanjem takta (HD 4850 radi na 625, a HD 4770 na 750 MHz, što nije mala razlika).

korativni“ poklopac. Izgled ne treba da brine, jer se i ovaj rashladni sistem pokazao veoma efikasno, a logika za kontrolu ventilatora prebacivala se u intenzivniji (i dosta bučniji) režim samo u jako retkim trenucima. Vlasnici kućišta sa iole pristojno regulisanom ventilacijom najveći deo vremena uživaće u prijatnoj tišini.



Sapphireov model je po osobinama i opremi potpuno standardan: GPU na 750 MHz, memorija na 800 MHz (efektivno 3200), dva DVI izlaza, jedan S-Video, i šestopinski PCI Express naponski konektor za dodatno napajanje koji će zanemarljivo opteretiti ostatak sistema, jer ova kartica troši tek desetak vati više od onoga što može da se isporuči preko PCI Express slot. Umesto glomaznog kulera na AMD-ovom referentnom modelu, ovde se može videti bakarni okrugli hladnjak nalik na one na Palitovim grafičkim karticama, a preko njega nalazi se ružnjikavi „de-

Razlika između ovog i nekih drugih, gotovo identičnih primeraka HD 4770 je i u tome što Sapphire ima mali hladnjak preko naponske sekcije, što može biti od značaja overklokerima.

Kartica stiže u lepom, malom pakovanju sa atraktivnom tetom (na pakovanju, ne pri isporuci), a od pratećih stvari dobija se samo CD sa ne tako svežim drajverom, TV kablčić, četvoropinski molex u PCI Express adapter i, pohvalno, DVI u HDMI konektor. Na kraju, radi se o standardnom modelu koji funkcioniše kako treba, ima dobro hlađenje i predstavlja odličnu kupovinu.



**Sapphire Radeon
HD 4730 512 MB**

A sada nešto malo drugačije. Šta je zapravo HD 4730? AMD je izgleda imao problema sa dobavljanjem dovoljne količine 40-nanometarskih čipova za HD 4770 kartice, jer tajvanški TSMC nije najefikasnije ovladao proizvodnjom, pa je ista bila usporena ili sa povećanim procentom škarata. Ipak, tržište je zahtevalo jeftine a poželjne kartice pa se moralo adekvatno reagovati. Zato je AMD iskoristio stariji 55-nanometarski RV770 čip (koji se ugrađuje na modele od Radeona HD 4830 do HD 4890) sa 640 funkcionalnih šejderskih procesora (od maksimalnih 800), baš kao na HD 4830, i upario ga sa 128-bitnom magistralom i GDDR5 memorijom, umesto 256-bitne magistrale i GDDR3 čipova na HD 4830. Dakle, kao što je HD 4770 efikasniji i jeftiniji pandan popularnom HD 4850 modelu, tako je i

HD 4730 jeftinija varijanta HD 4830 kartice. Dodatno je i broj ROP jedinica prepolovljen (sa 16 na HD 4800 karticama, na 8 u ovom slučaju), ali to nije imalo previše uticaja na performanse.

Sapphireov HD 4730 dizajnom se veoma razlikuje od prethodno opisanog HD 4770 modela. Ovde je štampana ploča plava, kuler je kao na nekim ranijim HD 4850 modelima, a naponsku sekciju pokriva masivni hladnjak. Nažalost, AMD nije striktno propisao frekvencije, pa GPU ovde može da radi na 700 ili 750 MHz. Memorija bi trebalo da radi na 900 (efektivno 3600 MHz), mada na tržištu postoje i varijante sa čipovima na 800 (efektivno 3200 MHz). Srećom, Sapphi-

re se nije odlučio na „hvatanje krivina“, pa njihov model funkcioniše na 750 MHz za GPU i 3600 za memoriju i kupci nemaju razloga da se osećaju prevarenima. Naravno, i ovde je podržana CrossFireX veza, a ono što naročito oduševljava je cena od oko 80 evra, čime je NVidia apsolutno potučena u klasi ispod 100 evra (kojom ni do sada nije dominirala). Treba skrenuti pažnju da RV770 čip troši solidno više nego RV740, tako da su ovde prisutna dva PCIe naponska konektora. Sapphire je bio dovoljno dobar da obezbedi i dva molex u PCIe adaptera, a sve što je na kupcu je da obezbedi iole pristojno napajanje. Ostatak pakovanja čine standardni kablovi, CD i uputstvo.

**PowerColor Radeon HD
4870 i Radeon HD 4870
PCS+ 1 GB**

O HD 4870 karticama pisali smo više puta, tako da se nećemo previše zadržavati na tehnikalijama. GPU na 750 MHz, GDDR3 memorija na 1800, 256-bitna magistrala i TDP od 150 W ono je po čemu su ove kartice poznate. PowerColor je na tržište izašao sa svojim modelima koji ne koriste podrazumevani „turbina“ kuler na AMD-ovim referentnim primercima, već masivnije metalne hladnjake sa toplotnim cevima i centralno pozicioniranim ventilatorom. Iako PowerColor posebno naglašava da PCS+ (Professional Cooling System) kartice imaju Arctic Cooling kulere, intere-

santno je i da se na ne-PCS+ modelu našao veoma sličan kuler, takođe sa bakarnim toplotnim cevima. U oba slučaja, zahvaljujući velikom broju rebara, efikasnom ventilatoru i masivnošću kulera, temperatura ide značajno niže nego na AMD-ovom rešenju koje svakako nije šampion efikasnosti. Obe kartice imaju i nešto veću cenu (koja iznosi oko 150 evra) u odnosu na modele sa referentnim hlađenjem, ali se po nama ta razlika isplati (naravno, samo ako isključivo mislite na HD 4870 karticu, ali ne i konkurenciju) jer ćete sprečiti potencijalne glavobolje oko preteranog grejanja. Jako napajanje je obavezno, a gigabajt GDDR3 memorije biće od značaja onima koji se igraju na 22-inčnom monitoru i nipošto ne žele da se odreknu AA i AF režima.

Sapphire Radeon HD 4890 Vapor-X 1 GB

I o Radeonu HD 4890 već znamo dovoljno. Radi se o „fabrički overklokovanom“ Radeonu HD 4870, ujedno i prvoj grafičkoj kartici sa grafičkim čipom na čitav gigaherc. Kako i ova, inače najjača single-GPU kartica iz AMD-a, može da izazove neprijatnosti vezane za temperature, drugi proizvođači su izašli sa sopstvenim rešenjima. Sapphireov model Vapor-X izgleda kao vanzemaljski brod: ispod velikog ventilatora nalazi se metalna komora sa hlađenjem zasnovanim na cirkulaciji vodene pare,

a preko naponske sekcije postav-

ljen je masivni metalni hladnjak. Sapphire u ponudi ima i još jedan ne-standardni model („Toxic“), ali je Vapor-X varijanta utoliko bolja jer koristi samo „solid“ kondenzatore i „Black Diamond“ kalemove,

čime se smanjuju i zagrevanje i potrošnja (Vapor-X zbog manjeg „cuga“ traži dva šestopinska PCIe konektora, naspram jednog šestopinskog i jednog osmopinskog PCIe na spomenutom

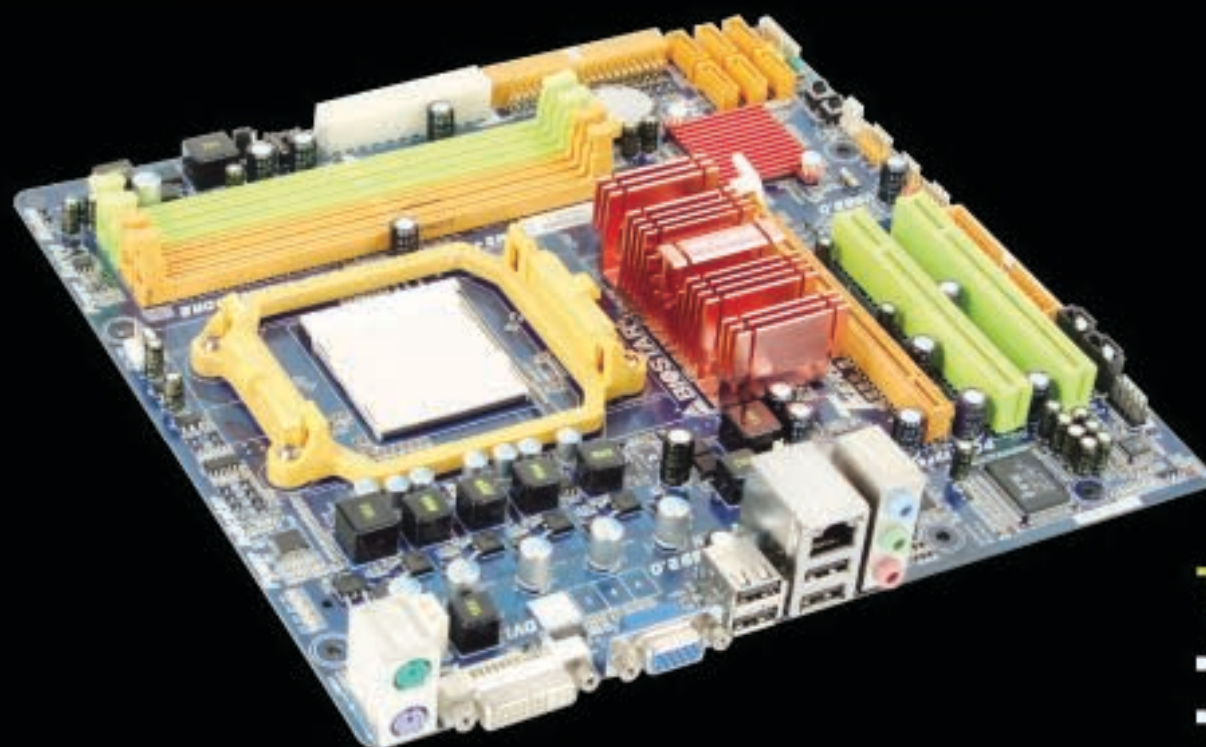
„Toxic“ modelu). Vapor-X kartica ima i četiri video izlaza (HDMI, D-Sub, HDMI i DisplayPort), što drastično olakšava povezivanje na razne monitore i televizore, mada ovo ne znači da je moguće praviti quad-display sisteme pošto u jednom trenutku mogu funkcionisati dva od četiri ponuđena izlaza.

GPU na ovom modelu nije onaj gigahercni, spomenut na početku, već kuca na 870 MHz, ali zato memorija radi na sjajnih 4200 MHz uz komunikaciju preko 256-bitne magistrale. U pakovanju se dobija most za Cross-

FireX vezu, kabl (ne adapter) sa DVI na HDMI i dva molex u PCIe naponska konektora, a ono što je totalni hit je cena koja je desetak evra viša od običnih HD 4890 modela. Kuler na ovom primerku jeste bučan na maksimalnom broju obrtaja, ali probleme koji mogu nastati zbog temperature nikako ne treba potcenjivati, već valja uložiti malo više u sigurno rešenje.

Naposletku

AMD je naizgled sam sebe sabotirao, ponudivši atraktivne kartice u koracima od 20 evra i tako direktno obarajući prodaju nekih svojih modela. Ipak, mi smo mišljenja da je ovo prava stvar, jer u Srbiji mnogi ne mogu da razmišljaju o „još samo 20 evra za još brži model“, pa će svako moći da nađe pravu karticu za sebe i svoj budžet. Što se tiče rezultata, žalimo što nismo uspjeli sve da ih predložimo brojkama, ali situacija je sledeća: HD 4770 je u najgorem slučaju desetak procenata sporiji, a u najvećem broju igara isti ili neznatno brži od HD 4850, dok je HD 4730 oko desetak procenata sporiji od HD 4770. Mi bismo se u nižoj-srednjoj klasi svakom slučaju odlučili na 4770 zbog zagrevanja i potrošnje, ali će kod većine presudni faktor biti fond kojim raspolažu. U svakom slučaju, sve ove kartice su sjajne i za razumnu cifru se dobijaju odlične, do nedavno nezamislive performanse za ovu cenovnu klasu.



TA785GE 128M

- AMD 785G Chipset
- 4 DIMM DDR2-1066
- ATI Radeon HD 4200 DX10.1 Graphics
- Optional HDMI with HDCP Supported 1080P HD Video Experience
- Sideport 128MB DDR2
- BIOSTAR G.P.U (Green Power Utility) Technology
- Micro ATX form factor



www.tntdoo.rs



TNT d.o.o.
PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA
Kolubarska 18, Beograd
Tel./Fax: 011 308 55 77
info@tntdoo.rs

www.telix.rs

TELIX d.o.o. - uvoznik i distributer
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING
Futoški put 4, Novi Sad
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444
info@telix.rs



PREPORUKE ZA KUPOVINU

POWERED BY TECH INDUSTRY



Office računar

(OKO 14.000 DINARA):

Procesor:

INTEL CELERON 430 1.8 GHZ

Ploča:

ASUS P5KPL-AM (GMA 3100 ONBOARD)

Memorija:

1 GB KINGSTON VALUERAM DDR2/800

Disk:

WESTERN DIGITAL CAVIAR 160GB/8MB

Optika:

SAMSUNG SH-S222A

Kućište:

FRONTIER HA11A-BK 450W



Kućni računar

(OKO 35.000 DINARA):

Procesor:

INTEL DUAL CORE E5300 2.6 GHZ

Ploča:

ASUS P5QL PRO

Memorija:

2X1 GB KINGSTON VALUERAM DDR2/800

Grafika:

ASUS RADEON EAH4770/HTDI/512MB

Disk:

WESTERN DIGITAL CAVIAR 320GB/16MB

Optika:

PIONEER DVR-216D

Kućište:

COOLER MASTER ELITE SA NAPAJANJEM 350W



Igrački računar

(OKO 60.000 DINARA):

Procesor:

AMD PHENOM II X4 940 3.0 GHZ BE

Ploča:

ASUS M4A78 PRO

Memorija:

2X2 GB KINGSTON VALUERAM DDR2/800

Grafika:

ASUS RADEON EAH4870 DK/HTDI/1GB

Disk:

WESTERN DIGITAL CAVIAR 500GB/32MB

Optika:

PIONEER DVR-216D WHITE

Napajanje:

THERMALTAKE 470W

Kućište:

THERMALTAKE SOPRANO RS201

Promotivna prodaja nove PlayStation3 Slim konzole!



PS3 slim konzola

120Gb HDD



39999 din.

+ PS3 Resistance 2

+ PS3 Guitar Hero Metallica



Specijalni poklon

GameS d.o.o. Lanac specijalizovanih radnji za prodaju igara, konzola i prateće igračke opreme.

gameS

1 GameS Dečanska
Dečanska 12
Tel/Fax: 011/3345 062
decanska@game-s.co.rs

2 GameS Novi Sad
TC "Sad Novi Bazaar"
Bul. Mihajla Pupina 1
Tel.: 021/521 357
bazaar@game-s.co.rs

3 GameS Delta City
Jurija Gagarina 16
Tel.: 011/3129 552
city@game-s.co.rs

4 GameS Srpskih Vladara
Srpskih Vladara 21
Tel.: 011/3343 740
srpskih.vladara@game-s.co.rs

5 GameS UŠĆE
USCE Shopping Center
Bulevar Mihajla Pupina 4
Tel.: 011/285 4408
usce@game-s.co.rs